

MICHAËL GUARNÉ

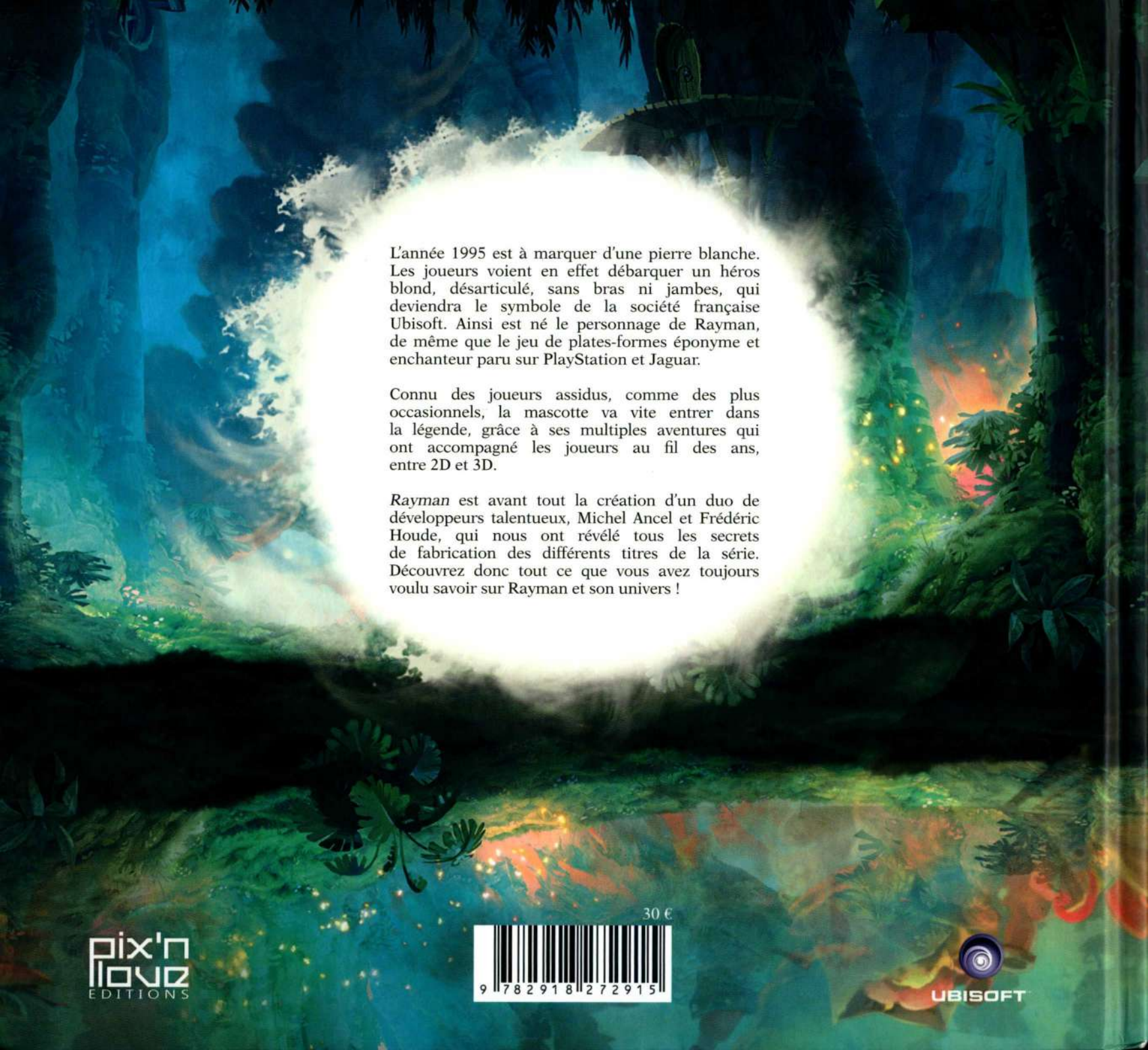


L'histoire de **RAYMAN**

Préface de MICHEL ANCEL

pix'n
bout
EDITIONS


UBISOFT



L'année 1995 est à marquer d'une pierre blanche. Les joueurs voient en effet débarquer un héros blond, désarticulé, sans bras ni jambes, qui deviendra le symbole de la société française Ubisoft. Ainsi est né le personnage de Rayman, de même que le jeu de plates-formes éponyme et enchanteur paru sur PlayStation et Jaguar.

Connu des joueurs assidus, comme des plus occasionnels, la mascotte va vite entrer dans la légende, grâce à ses multiples aventures qui ont accompagné les joueurs au fil des ans, entre 2D et 3D.

Rayman est avant tout la création d'un duo de développeurs talentueux, Michel Ancel et Frédéric Houde, qui nous ont révélé tous les secrets de fabrication des différents titres de la série. Découvrez donc tout ce que vous avez toujours voulu savoir sur Rayman et son univers !

30 €

**pix'n
mou**
EDITIONS



UBISOFT

À Noémie et Amandine, qui illuminent mes journées.

L'Histoire de Rayman
de Michaël Guarné
est édité par les éditions Pix'n Love
8 rue du Taur - 31000 Toulouse
contact@editionspixnlove.com

www.editionspixnlove.com

Tous droits réservés. Toute reproduction ou transmission, même partielle, sous quelque forme que ce soit,
est interdite sans l'autorisation écrite du détenteur des droits.

Une copie ou reproduction par quelque procédé que ce soit constitue une contrefaçon passible de peines prévues
par la loi n° 57 298 du 11 mars 1957 sur la protection des droits d'auteur.



Le logo Pix'n Love est une marque déposée des éditions Pix'n Love,
enregistré en France et dans les autres pays.

Édition: Nicolas Courcier et Mehdi El Kanafi
Textes: Michaël Guarné
Mise en pages: Frédéric Tomé
Relecture: Carole Renaudin

© 2014 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Rayman, the character of Rayman, Ubisoft and the Ubisoft logo
are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and / or other countries.

Édition française, copyright 2014, éditions Pix'n Love.
Tous droits réservés.

ISBN: 978-2-918272-91-5
Dépôt légal: août 2014

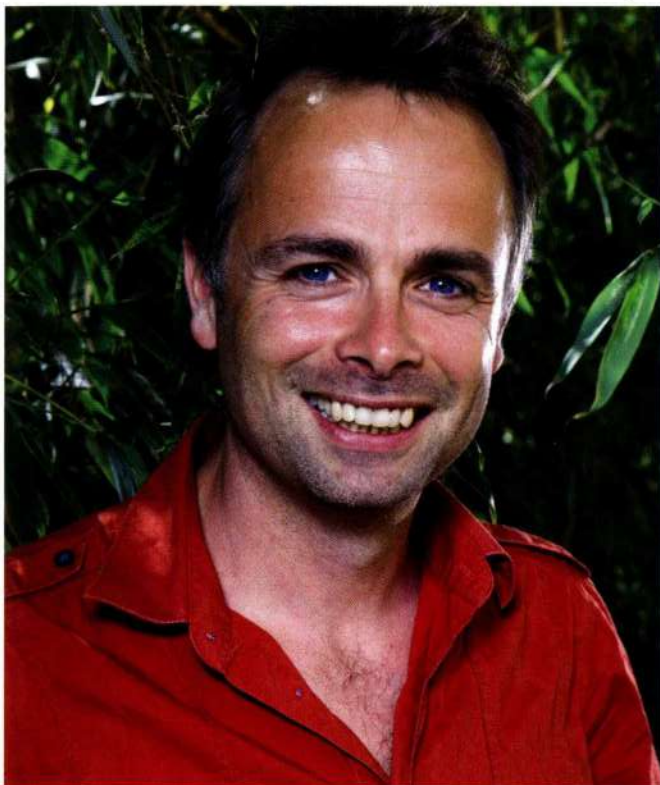
Imprimé en Union européenne par Meilleures Impressions

MICHAËL GUARNÉ





Préface



Un jour, Jordan Mechner, le créateur de *Prince of Persia*, me disait: «Tu sais Michel, moi, je n'ai jamais travaillé de ma vie.» Quand on sait que Jordan a créé seul un des jeux les plus innovants de sa génération au prix de milliers d'heures d'un travail titanesque, on peut se poser des questions quant au sens de sa phrase. Chaque épisode de *Rayman* est également le fruit d'un immense travail, d'une magnifique dépense d'énergie collective.

Pourtant, la conception d'un épisode de *Rayman* s'apparente plus à une merveilleuse aventure qu'à un véritable travail. Je n'ai jamais eu le sentiment de travailler sur un *Rayman*, mais plutôt d'ouvrir une porte sur mes souvenirs d'enfant. Globox est sûrement le pote de maternelle avec lequel on faisait les quatre cents coups, et Mister Dark, le dirlo qui surveille la cour de récré avec son sifflet et ses jumelles. J'aime à penser que les autres membres des équipes de développement de *Rayman* ont partagé ce plaisir d'un bref retour en enfance, mélange d'un peu de folie, de naïveté et d'envie d'aventures épiques!

Rayman a traversé deux décennies de jeux vidéo et je lui souhaite d'en passer deux autres avec autant d'énergie, pour le plaisir des joueurs mais aussi le mien, parce qu'on ne grandit jamais pour de vrai, hein?

Michel Amar



Avant-Propos



MICHAËL GUARNÉ

Michaël Guarné a rejoint l'équipe rédactionnelle du mook *Pix'n Love* au printemps 2009. Il a depuis participé à de nombreux ouvrages sur le *retrogaming* comme *La Bible Super Nintendo*, ou *La Bible Game Boy*. Depuis l'été 2012, il officie également en tant que pigiste sur le site *Gamekult.com*.

Porte de Versailles. Mardi 29 octobre 2013. En cette fin d'après-midi, le salon Paris Games Week ouvre ses portes à la presse, aux bloggeurs et YouTubeurs. Les stands étant encore peu encombrés, je profite de l'occasion pour m'essayer à ces titres qui me font de l'œil : *Mario Kart 8*, *Puppeteer*, *Octodad*, etc. Au fil des rencontres, je papote avec mes collègues et confrères présents. Pourtant, au fond de moi, je bouillonne d'impatience. Non pas pour les jeux – même si certains ont l'air prometteurs – mais plutôt vis-à-vis d'un projet que Nicolas Courcier, éditeur chez Pix'n Love, m'a proposé quelques jours auparavant.

Le bougre avait remarqué mes nombreux tweets d'amour rédigés vers les derniers épisodes de la saga *Rayman*. Aussi, quand Pix'n Love a eu le feu vert de la part d'Ubisoft pour sortir un livre dédié à la série de Michel Ancel, il m'a soumis le projet. Inutile de préciser que j'étais alors extrêmement motivé par cette idée, malgré l'ampleur de la tâche qui m'attendait. Manque de chance, ce soir, Nicolas est malade et ne viendra pas. Ma soif d'informations concrètes à propos du livre va devoir attendre encore un peu. Au détour d'une allée pourtant, je croise Marc Pétronille et Sébastien Mirc, deux des fondateurs de Pix'n Love, qui me donnent alors plus de renseignements sur le projet. Je trépigne encore davantage !

Je finis par avoir Nicolas au téléphone à la fin de la semaine, et tout s'accélère. Nous nous retrouvons quelques jours plus tard dans les locaux d'Ubisoft Montpellier, à discuter avec les créateurs de cette série ! Les interviews s'enchaînent à un rythme fou et les anecdotes pleuvent. Le nombre d'intervenants qu'il nous est possible de rencontrer s'allonge à mesure que nous furetons dans le studio à la recherche d'informations. L'aventure ne s'arrête pas là. Quelques semaines plus tard, je suis envoyé à Montreuil, toujours chez Ubisoft. Nicolas me rejoint pour mener à bien d'autres interviews. À ce stade, on croule sous les informations sur la série. Et les découvertes ne faisaient que commencer. De nombreux mails, interviews par Skype, ainsi qu'un second passage chez Ubisoft Montreuil – cette fois-ci en solo – viennent encore enrichir la matière nécessaire à la rédaction d'un tel ouvrage. Des dizaines de soirées vont maintenant être consacrées à l'avancement du projet, et j'ai vraiment le sentiment que le jeu en valait la chandelle.

Moi qui adore les jeux de plates-formes, je me sens privilégié d'avoir pu raconter l'histoire d'une série comme *Rayman*. J'espère avoir retranscrit au mieux la bonne humeur et l'ambiance un peu folle des studios Ubisoft et, surtout, des talentueuses personnes derrière cette licence. Merci à Michel Ancel – le Rayman d'Ubisoft – et aux équipes que nous avons pu rencontrer, sans qui je n'aurais pas pris la plume. La saga *Rayman* a marqué bon nombre de joueurs, et il est temps de voir précisément pourquoi.







Chapitre 1

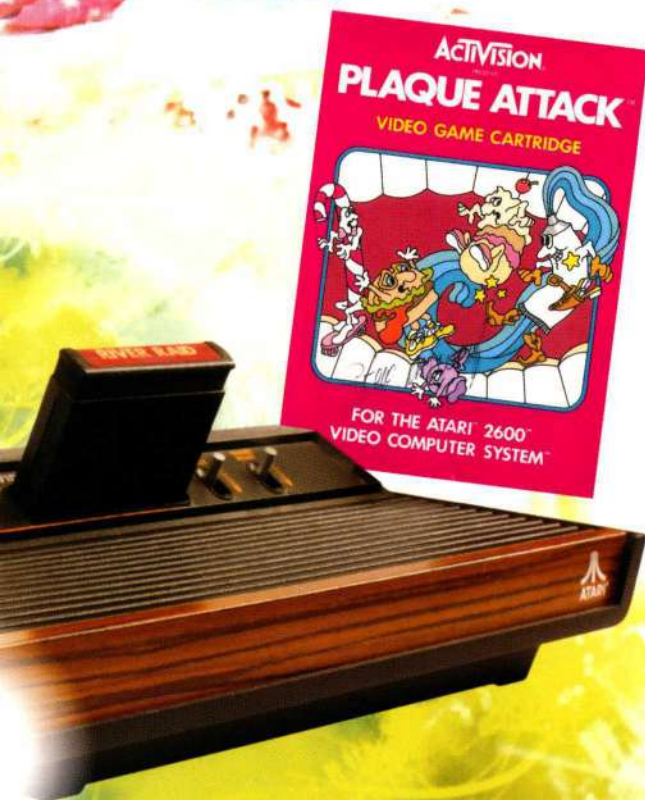
L'AVANT-RAYMAN





Le personnage de Rayman peut aujourd'hui être considéré comme la mascotte officielle de l'éditeur français Ubisoft. Connu des joueurs assidus, comme des plus occasionnels, le personnage iconique sans bras ni jambes est avant tout la création d'un duo de développeurs talentueux: Michel Ancel et Frédéric Houde. C'est en effet lors de la rencontre entre les deux hommes que le projet prendra sa direction définitive. Avant cela, Michel Ancel travaillait déjà pour Ubisoft, et avait quelques projets à son actif.

Michel Ancel voit le jour en terres monégasques le 29 mars 1972. Deuxième enfant de la famille, Michel a été précédé par Sophie, sa sœur venue au monde deux ans auparavant. Viendront ensuite Philippe, avec qui Michel travaillera bien plus tard, et Isabelle. Les enfants Ancel voyagent beaucoup, car leur père militaire est régulièrement affecté dans divers pays du globe. C'est d'ailleurs au gré de leurs déménagements que Michel découvre le monde du jeu vidéo. Nous sommes en 1983 à La Marsa en Tunisie, et même si les Ancel n'ont pas de téléviseur, le jeune homme touche à l'Atari VCS 2600 d'un ami. En dépit des graphismes minimalistes, la magie opère, et un titre tel que *Plaque Attack* occupe l'adolescent des heures durant. Dans ce jeu d'Activision sorti l'année de son arrivée en Afrique du Nord, le joueur doit défendre une rangée de huit dents attaquées par différents aliments: hamburgers, frites, etc. Dans les faits, le concept rappelle *Space Invaders*, si ce n'est que l'ennemi n'est plus extraterrestre mais alimentaire, et qu'on le canarde avec du dentifrice. La recette d'un tube...



LA DÉCOUVERTE DE LA PROGRAMMATION

De retour en France en 1986, Michel Ancel est toujours animé par la passion des pixels. Un an plus tard, sa famille élit domicile aux alentours de Montpellier, qui deviendra sa ville de cœur. Ancel dévore les hits des salles d'arcade, de *Pac-Man* à *Galaga* en passant par *Ghost'n Goblins*, un classique du *run & gun* de Capcom. Pour faire plaisir à leur fiston, les parents Ancel finissent par lui offrir un Atari 520 ST. Un cadeau tombé du ciel, qui permet à Michel de se lancer, farfouillant un logiciel de dessin fourni avec la machine. Pour ce jeune adolescent bourré d'imagination, l'interface graphique désuète du logiciel lui apparaît comme la porte ouverte à la réalisation de ses rêves créatifs les plus

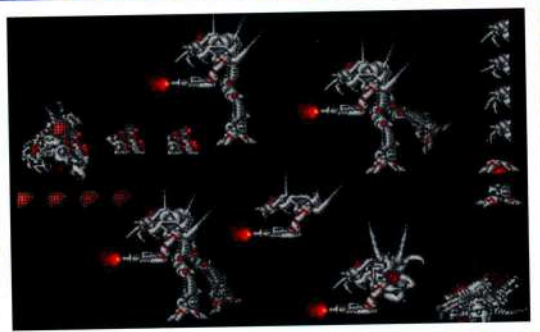
fous. Il ne tarde pas à s'intéresser à la programmation en GFA Basic, un langage spécialement écrit pour l'Atari ST. Les premières ébauches de jeux déboulent, Ancel imaginant notamment un jeu de Formule 1. Il reviendra malgré lui à la modélisation de F1 à ses débuts chez Ubisoft, mais pour le moment, tout semble encore à faire. Mieux: tout paraît faisable.

Alors que Michel Ancel n'a que seize ans, Nicolas Choukroun, un programmeur de cinq ans son aîné, l'embauche en tant qu'artiste pour travailler à ses côtés sur *Mechanic Warriors*, un jeu d'action-stratégie mettant en scène des robots. Ambitieux, le projet ne trouve malheureusement pas preneur mais constitue un bon moyen pour Ancel de se faire la main.



Dans une création, rien ne se perd : tout se transforme. Les bases de *Mechanic Warriors* servent alors de tremplin au jeu suivant du tandem : un shoot'em up au scrolling horizontal nommé *The Intruder*. Choukroun signe un accord avec Ubi Soft (qui s'écrit encore en deux mots à l'époque), une jeune société aux racines bretonnes, créée par les cinq frères Guillemot. Choukroun travaille à Paris et conserve le contact avec Ubi Soft, dont le siège est alors à Créteil, tandis que Michel Ancel reste dans le Sud et s'occupe des graphismes de ce jeu à l'univers loufoque – on y tire en effet sur des brosse à dents, entre autres bizarreries. Peut-être tenons-nous là une référence inconsciente à *Plaque Attack* qui a beaucoup marqué l'esprit d'Ancel lors de son séjour tunisien ?

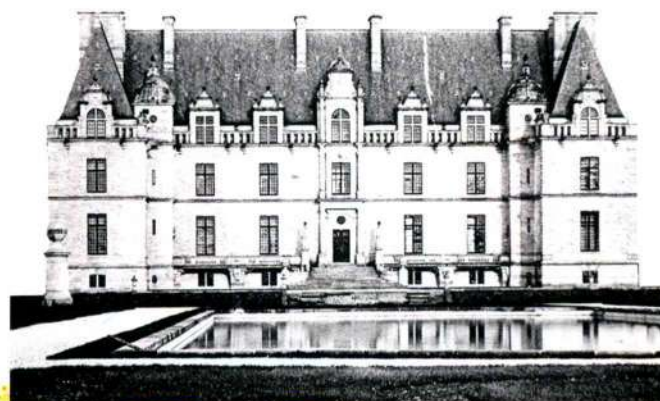
Bien avant *Rayman*, on trouve déjà chez Ancel cette attirance pour l'humour délirant, façon Monty Python, un trait qu'il tentera également d'insuffler à son personnage fétiche quelques années plus tard. En attendant, *The Intruder* sort sur Atari ST en novembre 1989 et connaît un succès très modeste. Michel Ancel n'est pas démotivé pour si peu et à la fin de cette même année, il participe à un concours organisé par Ubi Soft, qui consiste à réaliser une animation informatique. La patte d'Ancel tape définitivement dans l'œil des frères Guillemot, qui le convoquent dans leurs locaux de Créteil. Mais une fois sur place, Michel Ancel est finalement invité à se rendre en Bretagne dans un mystérieux château...

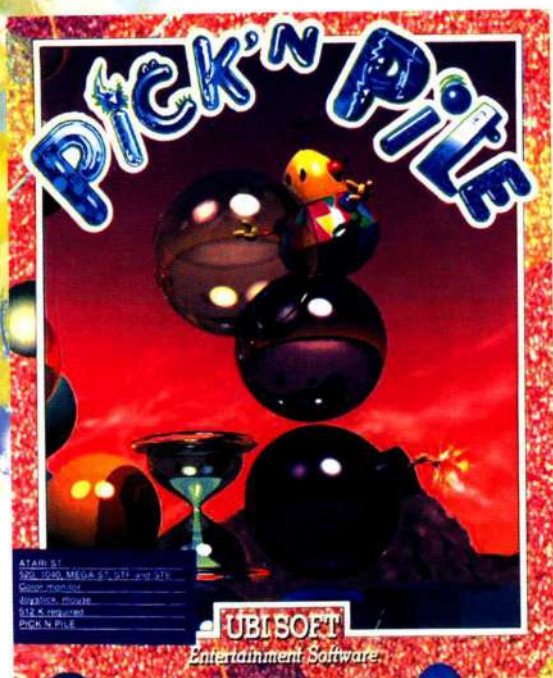
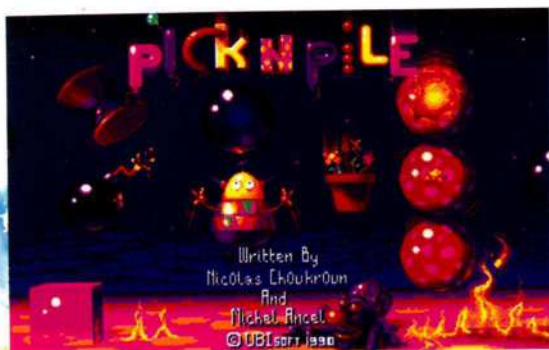


ESCAPADE EN BRETAGNE

C'est dans le Morbihan, à l'intérieur du vaste domaine de la Grée de Callac, que Gérard Guillemot, directeur éditorial de la marque, accueille Michel Ancel. Sur place, ce dernier découvre un nid de développeurs œuvrant sur divers supports : Apple 2, Amiga, Atari, Mac, etc. L'idée, avant-gardiste, est de réunir en un même lieu des esprits créatifs travaillant sur des jeux différents, ce qui leur permet d'échanger entre eux et ainsi de se donner des tuyaux. En sortiront des titres comme *BAT (Bureau des Affaires Temporelles)*, un *point'n click* qui a vu le jour en 1989 sur Atari ST, ou *Iron Lord*, un jeu d'aventure disponible la même année sur plusieurs supports.

Lors de ce séjour en Bretagne, Ancel fait la connaissance d'une personne qui va jouer un rôle capital dans sa vie professionnelle, et plus particulièrement sur le projet *Rayman* : Serge Hascoët. L'homme s'occupe alors de tester les productions en cours d'Ubi Soft, mais sa vision artistique en fait quelqu'un de bien plus important pour l'entreprise des frères Guillemot. Nous aurons le loisir de développer ce point un peu plus loin.





Entre-temps, Ancel travaille sur les graphismes de *Pick'n Pile*, un jeu à la *Tetris* imaginé par Nicolas Choukroun. Mais le vrai déclic intervient quand le jeune homme présente à Gérard Guillemot un concept qui lui trotte dans la tête : *The Teller*. Dans ce jeu orienté multijoueur (deux personnes peuvent jouer, l'une au *joystick*, l'autre au clavier), le joueur doit mémoriser une forme, puis récupérer les bonnes parties d'un puzzle afin de la reconstituer. Pour Ancel, cette période correspond à celle du changement. Il retourne vers Montpellier pour finir le développement de son jeu, le directeur éditorial d'Ubi Soft lui ayant fait signer un contrat. Et pour le mener à bien, le jeune homme quitte le lycée alors qu'il était en classe de première et s'installe avec sa compagne, plus âgée que lui et déjà maman.

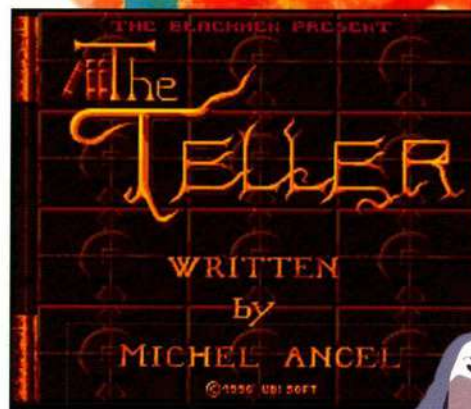


BYE-BYE MONTPELLIER

Même si Ancel regarde aujourd'hui *The Teller* d'un œil amusé, il n'en demeure pas moins un jeu étape pour le créateur. En effet, il s'agit du premier titre sur lequel il va tout gérer, de la conception de chaque mode jusqu'à la phase de *debug*, en passant par les bruitages. De quoi acquérir une bonne vision de l'ensemble des corps de métiers intervenant dans la réalisation d'un jeu vidéo. L'homme conservera ce côté touche-à-tout au long de sa carrière.

Quand *The Teller* est commercialisé à l'automne 1990, le succès est une fois de plus relatif, malgré les bons échos de la presse spécialisée. À cette époque, Ubi Soft, en pleine croissance, doit passer à l'étape suivante pour prospérer davantage : posséder des équipes de développement internes. Plusieurs personnes sont embauchées, dont Michel Ancel. Début 1991, il devient donc salarié et quitte une fois encore le Sud qu'il aime tant pour s'installer avec sa famille en Bretagne. Mais pour l'éditeur français, les difficultés de gestion entre Paris et la Bretagne commencent à peser. La décision est alors prise de tout relocaliser sur la capitale.

Ancel s'installe à Paris, mais sa compagne et leurs deux filles retournent à Montpellier. Un choix qui va lui peser d'autant plus vite que le travail proposé, davantage basé sur l'adaptation de jeux que sur la création, se révèle loin d'être épanouissant...







Chapitre 2

RAYMAN, UN PROJET HUMAIN ET TECHNIQUE



RAYMAN



Genre: Plates-formes

Éditeur: Ubisoft

Développeur: Ubisoft Montpellier

Nombre de joueur(s): 1

■ Décembre 1995,

■ 01/09/1995,

■ 22/09/1995 sur PlayStation.

■ 30/10/1995 sur Saturn,

■ 08/09/1995 sur Jaguar,

■ 30/04/1996 sur PC.



L'année 1995 est à marquer d'une pierre blanche. Les joueurs voient en effet débarquer un héros blond, sans bras ni jambes, amené à devenir le symbole de la société française Ubisoft. Il s'agit maintenant de vous dévoiler comment est né ce jeu de plates-formes 2D coloré qui, face aux mastodontes 3D alors très en vogue et disponibles en même temps que lui sur PlayStation, a su marquer les esprits de par la précision de son gameplay, ses qualités graphiques et sonores incroyables, ainsi que sa bonne humeur générale. Un projet généreux et un peu fou, à l'image de son créateur: Michel Ancel.

UBISOFT: EMBAUCHE ET DÉPART

Michel Ancel est embauché par l'entreprise des frères Guillemot mais cette première expérience ne correspond malheureusement pas à ce qu'il a en tête. L'intéressé en rigole aujourd'hui: «J'étais très frustré, car on faisait des choses vraiment nulles. On ne travaillait sur rien d'intéressant: de la retouche de graphismes de jeux faits par d'autres personnes, des circuits de voitures et de la modélisation de Formule 1 sous 3ds Max [NDLA: un logiciel de modélisation et d'animation 3D développé par la société Autodesk]. Rien ne se passait.»

Pour quelqu'un qui désire fabriquer des choses, se retrouver dans une équipe sans véritable démarche créative pose clairement un problème. De plus, le travail se déroulant sur la capitale, le jeune Montpelliérain, désormais père de famille, vit mal la situation. «Ce n'était pas une vie pour moi. Quitter sa famille le dimanche, prendre le train de nuit, arriver à Paris tôt le lundi matin, bosser toute la semaine sur ton truc de F1. Je me demandais vraiment ce que je faisais là.» Au début de l'année 1992, Michel Ancel prend donc la décision d'arrêter, et le voilà de retour auprès des siens dans le sud de la France. Une aventure en solitaire débute. Entre autres choses, Michel Ancel dessine beaucoup. Il veut par-dessus tout faire du jeu vidéo et cherche alors un programmeur qualifié pour l'aider à réaliser ses

rêves. Ne reste plus qu'à tomber sur la bonne personne. Plus facile à dire qu'à faire, visiblement. «Souvent, il ne se passait rien au bout de six mois entre le programmeur et moi.» Michel Ancel comprend vite que les programmeurs, sous prétexte de mots savants et techniques, le font finalement tourner en bourrique et, qu'en réalité, ils ne travaillent tout simplement pas. «Il existe un vrai mystère autour de la programmation. C'est une sorte de magie noire!» confie-t-il en s'esclaffant. «Je me suis rendu compte que je devais m'y mettre si je ne voulais pas continuer à travailler avec des imposteurs. Très vite, je me mets donc à coder et m'aperçois que c'est génial, car on peut constituer ses propres outils d'animation. C'est d'ailleurs une chose qu'a rapidement compris Éric Chahi [NDLA: un autre créateur français de renom, qui a développé seul le jeu *Another World*]. Lui a une telle capacité créative qu'il n'a quasiment pas besoin de travailler avec d'autres artistes, contrairement à moi.»

Ça tombe bien, lors de son passage chez Ubisoft, Michel Ancel fait la rencontre d'un programmeur anglais, dont le nom a – volontairement – sombré dans l'oubli. Ce dernier œuvre notamment pour l'éditeur sur l'adaptation PC d'*Unreal*, un jeu d'action-aventure sorti en 1991 sur Amiga et Atari. C'est d'ailleurs sur ce support que Michel Ancel commence à coder ce qui s'apprête à devenir *Rayman*, un petit personnage, dont il a jadis fait le croquis. Rapidement, il met son collègue britannique sur le coup: «Il était très bon dans son domaine et ensemble, on devait faire le jeu sur PC. On détenait une démo hallucinante pour l'époque, dans laquelle on avait quatre ou cinq plans en 60 images par seconde. C'était excellent, surtout qu'on utilisait des machines de bureau vraiment peu performantes. Bref, le type était génial, et on avait créé un prototype fabuleux. Il a codé les prémices de *Rayman*, mais ça n'est pas allé plus loin. Il m'a laissé tomber sans que j'en connaisse les raisons exactes. Autant dire que j'étais extrêmement déçu parce que je venais de quitter Ubisoft pour monter ce projet et que je me retrouvais tout seul, avec mon petit personnage.»



Dans le monde onirique de *Rayman*, l'équilibre est maintenu grâce au Grand Protoon, une énorme boule d'énergie. Les nombreux petits Electroons qui gravitent autour sont autant d'éléments assurant la pérennité des lieux. Jusqu'au jour où le fourbe Mister Dark décide de s'emparer du Grand Protoon : de là survient alors le chaos. Éparpillés aux quatre coins du monde, ou plutôt de la « carte », les Electroons vont devoir être ramassés afin que l'ordre soit rétabli.

Un prétexte suffisant pour parcourir cinq mondes colorés aux thématiques marquées : Dream Forest (et sa luxuriante forêt), Band Land (l'univers musical), Blue Mountain (une contrée montagnaise), Picture City (centrée sur le dessin) et The Caves of Skops (des cavernes sombres).

Chaque niveau voit ses éléments de *gameplay* et son bestiaire se décliner suivant la thématique choisie : un saxophone belliqueux attend le joueur au terme du *stage* Band Land ; un moustique rôde dans la Dream Forest, etc. On retrouvera d'ailleurs ce boss, Moskito, en tant qu'ami du héros dans *Rayman Origins* et *Legends*. De nos jours, il faudra bien du courage au joueur inexpérimenté pour boucler ces cinq mondes et parvenir au *stage* final, pour enfin se confronter au terrible Mr. Dark.

Plusieurs personnages secondaires charmants comme la fée Betilla, le Photographe ou bien encore Taraysan, le loustic qui aide Rayman en lui filant des graines magiques, feront ici leurs premiers pas.

L'HUILE DE C(H)OUDE

Heureusement, la collaboration avec Frédéric Houde, ami et camarade de classe, va changer radicalement la donne : « Michel et moi étions au lycée ensemble. On traînait dans les mêmes salles d'arcade, mais aussi dans les mêmes magasins, comme Informatique 2000. On s'y retrouvait, lui avec son Atari et moi avec mon Amiga. On était très motivés par la création et les perspectives que pouvaient offrir un ordinateur. En effet, on se disait que

tout ce qu'on imaginait pouvait être programmé. Ce sentiment d'être autonome dans la création reste très agréable. »

Débrouillard, l'homme apprend sur le tas. D'abord sur un Texas Instrument TI-99/4A, puis sur ZX Spectrum, sans oublier les ordinateurs MSX et l'Amiga. Au début des années 1990, Frédéric Houde est en passe de terminer un projet indépendant, un *shoot'em up* sur Mega Drive pour le compte d'Ubisoft, qui ne verra finalement jamais le jour. La question de la suite à donner à sa carrière se pose alors.



Une proposition externe à Ubisoft lui est faite, mais ne semble que moyennement l'emballer. En face, un joyeux luron nommé Michel Ancel est en train de programmer du mieux qu'il peut un petit personnage en GFA BASIC, un langage qu'il lui a déjà permis de créer ses précédents jeux. Grâce à ce langage, Houde fait beaucoup de recherches sur le principe d'animation *versus* décor: «Je me suis dit que ça semblait plus innovant que ce qu'on me proposait à côté. Courant 1993, je me suis lancé dans l'aventure avec lui. On a passé pas mal de temps à faire plusieurs prototypes de façon à ce que Michel puisse avancer de manière un peu plus professionnelle.» Michel Ancel précise: «On s'envoyait des fichiers comme on pouvait. Je m'occupais de plusieurs aspects: les graphismes, l'animation, etc. J'avais travaillé sur les outils techniques d'animation sur Atari. Frédéric les a ensuite reportés sur PC.»

Frédéric Houde s'occupe donc de toute la partie programmation et construit le moteur de jeu: «Au début, on a pas mal galéré pour qu'Ubisoft croie au projet. Pourtant, ils ont été très vite emballés par l'idée du jeu, qu'on pensait alors sortir sur Super Nintendo CD, vu son ampleur. On sentait bien que le titre avait un fort potentiel. Du coup, on a fini par présenter un gros classeur à Ubisoft dans lequel tous les niveaux déjà *level designés* étaient présentés. À cette époque, les méthodes de travail étant bien moins formelles qu'aujourd'hui, cela a permis aux décideurs de se rassurer sur le contenu du jeu. Cette bible demeure intéressante car elle montre les principaux ingrédients du titre. Avec le recul, on se rend bien compte de la genèse du projet et de son évolution.» Une démarche proactive donc, même si Frédéric Houde reconnaît aujourd'hui «qu'il est utopique de croire qu'on peut *level designer* un jeu entier sur papier sans prototyper».



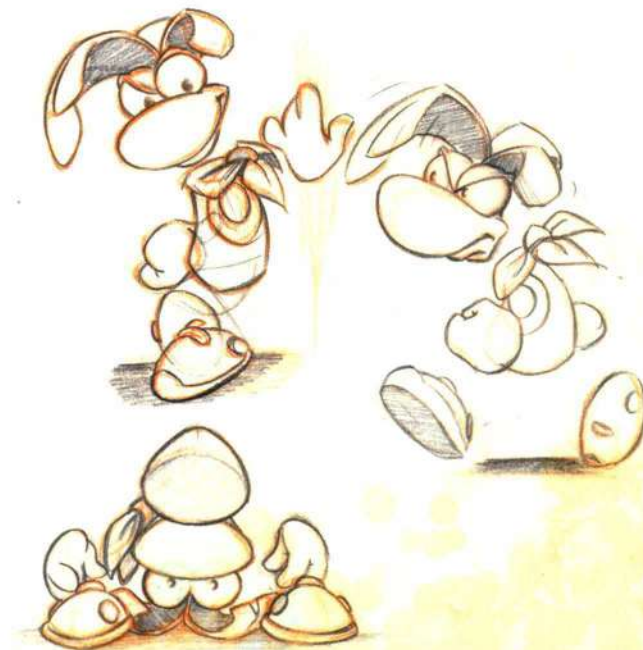
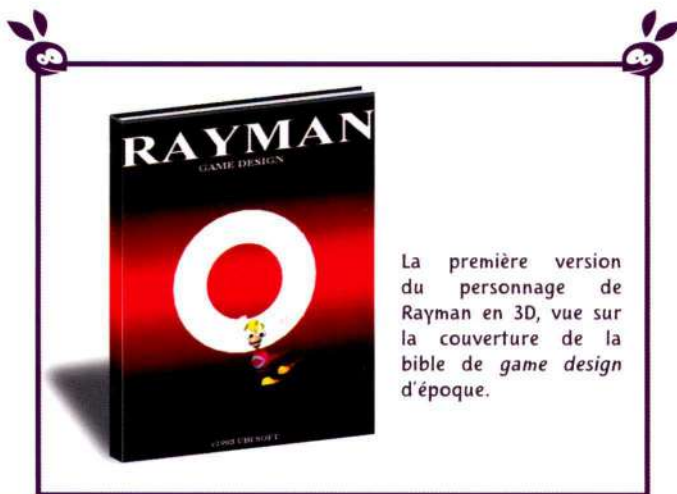
Depuis son départ début 1992, la situation de Michel Ancel a changé puisqu'il travaille à nouveau pour Ubisoft. Mieux encore, Gérard et Michel Guillemot lui proposent de créer une filiale à Montpellier. Si *Rayman* va pouvoir être développé dans la ville qui tient à cœur à Michel Ancel, il faut aussi rappeler qu'une partie du projet est gérée depuis Paris, notamment par Serge Hascoët, l'actuel directeur général en charge du contenu éditorial d'Ubisoft. Celui-ci se souvient parfaitement de l'entrevue durant laquelle le premier *Rayman* a été présenté : « Yves, Gérard et Michel Guillemot étaient présents. Face à eux : Frédéric Houde et Michel Ancel. L'univers qu'ils ont présenté m'a tout de suite fait rêver. Personnellement, j'ai été transporté par un niveau qui se déroule dans un trombone. Dans la version finale, le monde musical vient d'ailleurs de cette idée-là. »

Contrairement aux idées reçues, le personnage de Rayman a d'abord bien été imaginé en 3D, comme le montre la couverture de la bible de *game design* d'époque !

Michel Ancel s'amuse alors à faire des tests grâce à la

technologie Ray Tracing ou « lancer de rayon » en bon français. Pour l'anecdote, le nom du héros vient directement du nom de cette technique. L'appellation *Ray Trace Man* semble trop longue ; c'est décidé, le personnage se nommera plutôt *Rayman* ! « J'apprenais à travailler sur le précurseur de 3D Studio Max et souhaitais créer un personnage simple. Très vite, je l'ai repris en 2D. » Il est ensuite décidé de démembrer Rayman, ce qui a permis d'en faciliter l'animation. De surcroît, cette économie de membres amuse son créateur, les éléments séparés (tête, corps, mains, pieds) donnant d'emblée un look amusant au futur héros. En résumé, ce héros au design *cartoon* est avant tout né de contraintes techniques, inhérentes à la technologie de l'époque.

Si l'équipe est plutôt restreinte dans un premier temps, le salon CES de 1994 – le *Consumer Electronic Show*, soit l'équivalent londonien de l'E3 moderne – va changer la donne, comme l'évoque Frédéric Houde : « Sur place, le projet fait forte impression. Ubisoft se dit alors qu'il faut



pousser le titre et débloque des ressources pour nous aider. Nous étions deux au départ et, soudain, plusieurs personnes nous ont rejoints pour nous épauler, notamment des graphistes qui ont pris en charge les décors et les personnages. À la base, l'équipe avait surtout un *background* informatique. Mais après cette période d'embauche, les nouvelles recrues ont beaucoup aidé en termes de finition graphique. On avait enfin de vrais illustrateurs et animateurs. Cela a fait un bien fou au projet, nous qui étions plus habitués à bidouiller jusqu'à maintenant. »

MAÎTRISER LA TECHNOLOGIE

Il est amusant de constater que Houde et Ancel se considéraient alors à cette époque un peu comme des « bricoleurs ». Derrière cette modestie se cache surtout une vraie compréhension de la principale problématique lorsque l'on souhaite créer un jeu vidéo : l'aspect technique est prépondérant. Au cours de nos entretiens à Ubisoft Montreuil et

Montpellier, tous ont insisté sur ce point. Michel Ancel développe : « Dans notre milieu, il y a 90% de technique et 10% de "jeu vidéo" à proprement parler. Il faut arriver à se libérer de la technologie. Cette dimension technique n'est pas beaucoup évoquée, mais *Rayman* est essentiellement un projet de cet ordre. À l'époque, les prouesses techniques abondent entre les *Super Mario World*, *F-Zero* et autres *Zelda 3* sur Super Nintendo. On n'imagine même pas l'intelligence qu'il y a derrière ces titres, c'est tout simplement phénoménal ! Les types qui ont codé dessus sont des fous furieux ! Ces jeux n'ont peut-être pas le prestige graphique des gros blockbusters en 3D, mais l'ingénierie qu'il y a derrière reste supérieure à la plupart des titres en trois dimensions d'aujourd'hui. Et je dis ça sans faire de mauvaise nostalgie. Pour nous, le simple fait d'achever un jeu était une prouesse technique, surtout quand on sait que ceux qui ne sortent pas sont au moins trois ou quatre fois plus nombreux que ceux qui sont commercialisés. *Rayman* est donc bel et bien un projet avant tout technique. »

Il faut bien garder en tête le fait que le jeu n'a pas été prévu pour la PlayStation à la base. Certes, la création s'est déroulée majoritairement sur PC et la production finale s'est faite entièrement sur la machine de Sony mais au départ, Frédéric Houde doit gérer des problèmes de mémoire et de performance sur Jaguar, machine privilégiée après l'abandon du Super Nintendo CD-ROM. Ce choix de *hardware* par défaut a toutefois un avantage : il permet au programmeur de se familiariser avec les graphismes en *pixel art* « façon 16 bits ». « Ce fut bénéfique car avant ça, nous étions limités à des palettes bien définies. D'un coup, les possibilités graphiques ont explosé. En fin de compte, la version Jaguar est quand même sortie. Je me suis chargé de la coder moi-même en Assembleur [NDLA : un langage de programmation de bas niveau] » comme nous le précise Frédéric Houde.

RAYMAN SUR SUPER NES



APERÇU DE LA BIBLE DE GAME DESIGN

DESCRIPTIF DU PERSONNAGE

RAYMAN est un personnage électronique créé par le professeur HENDRIX pour JIM son neveu. Il évolue dans les mondes virtuels et possède des facultés exceptionnelles. Il peut commander des objets à distance à l'aide de son poing, piéser des engins volants, changer de taille, s'accrocher et circuler sous des plates-formes etc. Il dispose aussi de pouvoirs spéciaux aux effets surprenants. Malgré toutes ces qualités, la constitution électronique de RAYMAN ne lui permet pas de plonger sa tête dans l'eau.

Pour se régénérer il utilise des capsules d'énergie. Il peut alors supporter des chocs plus ou moins violents comme par exemple :

- Une chute supérieur à huit fois sa taille.
- Un contact avec des charges électriques trop fortes.
- Un contact avec le feu.
- Un écrasement.
- Des Lasers, bombes, rochers, coups de poing ...

Grâce aux capsules de force, RAYMAN peut augmenter la puissance de son poing et acquérir des pouvoirs spéciaux.

- Le poing magique: c'est le pouvoir de base. Il permet de détruire certaines parois, il se cumule aux autres pouvoirs.

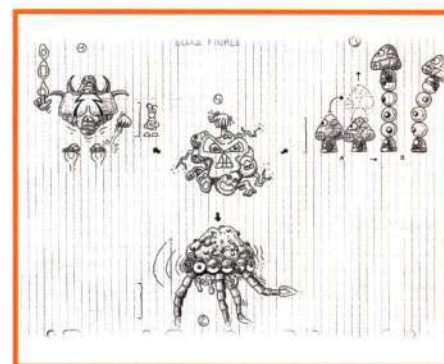
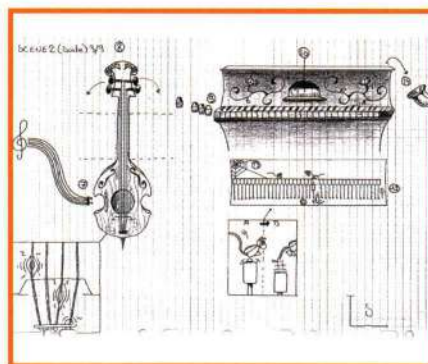
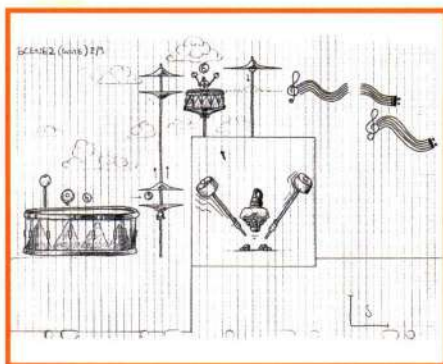
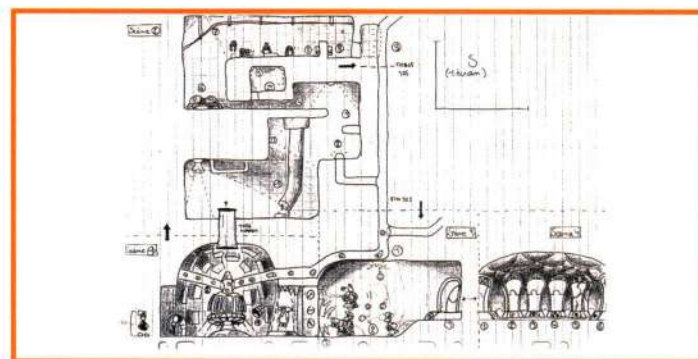
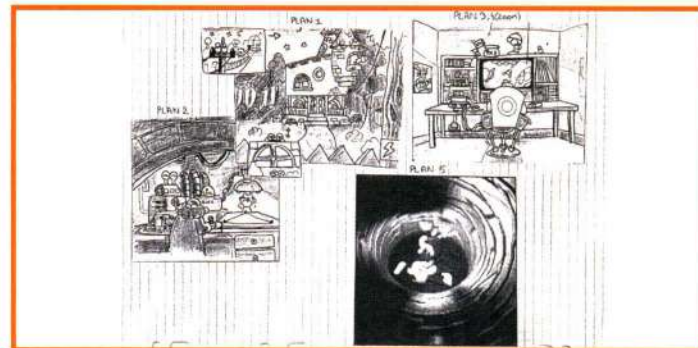
- L'invisibilité: RAYMAN est invisible il ne craint pas les ennemis.

- La Boule d'énergie: C'est une sphère qui rebondit sur les décors et détruit les ennemis.

- Le bouclier: Il s'agit de trois sphères qui tournent autour de RAYMAN et détruisent ses adversaires.

- La RAYDANCE: C'est une danse envoûtante qui paralyse les ennemis.

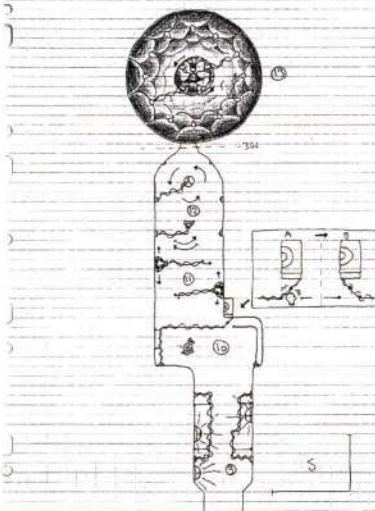
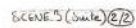
L'énergie et la force de RAYMAN sont représentées par des jauges. Le pouvoir disponible et l'objet sélectionné sont représentés par des icônes. Pour les monstres importants, une jauge supplémentaire est affichée à droite de l'écran.



CALENDRIER DE TRAVAIL

- | | |
|------------|---|
| 7 semaines | Prise en main de la DSEI : préparation des cabinets
- Installation de l'éclairage
- Réalisation de l'ordonne de travaux
- Réalisation du CDDP - ENR 1015
- Choix des caractéristiques DSEI : ASIA, Saveris, Intermix, Superintex...
 |
| 8 semaines | Réalisation de la routine de démarrage RAYMAN
- Choix des paramètres
- Automatisation
- Réalisation du matériel de câblage |
| 9 semaines | Mise en place de RAYMAN dans un lieu qui servira, avec réglage du montage ligne
des unités. |
- RAYMAN EST ALORS CAPABLE DE SE DÉPLACER DANS UN DISCRET CORRIDOIR ET
- | | |
|-------------|--|
| 10 semaines | Réalisation de la Phase 1 (Phase à venir + échant) |
| 11 semaines | Réalisation de la Phase 2 (Cargue + essai) |
| 12 semaines | Réalisation de la Phase 3 (Le rendu des données) |
| 13 semaines | Réalisation de la Phase 4 (Engagement + couleur + zone d'attribution + couleur Vis
 |
| 14 semaines | Réalisation de la Phase 5 (Sector MAGE) |
| 15 semaines | Réalisation de la Phase 6 (Sector MESQUITE) |
| 16 semaines | Réalisation de la Phase 7 (Sector EMBERGE) |
| 17 semaines | Réalisation de la Phase 8 (Sémiotique) |
| 18 semaines | Réalisation de la Phase 9 (Aspire de rivra - Gibus, cirque et Reggae) |
| 19 semaines | Réalisation de la Phase 10 (La voie fine) |
| 20 semaines | Réalisation de l'essai et le test de jeu |

Soit un total de 28 semaines de développement



SCENE 4

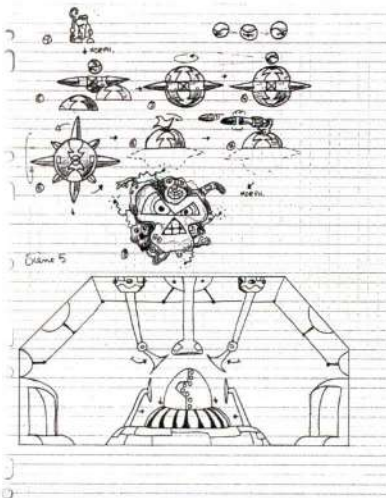
NOM: LA SALLE DE REPARTITION

DESCRIPTION: C'est une grande salle en forme de demi-sphère dans laquelle se trouvent six portes en dessous desquelles on distingue six symboles. Le symbole de chaque porte accendrait ad en haut relatif lumineux à l'arrière des portes fermées. A ce stade du jeu deux portes sont accessibles; la porte du secteur contrôle (shu) (au vivat) et la porte du secteur système. Ce revivifie la porte du secteur machine semble complètement détruite.

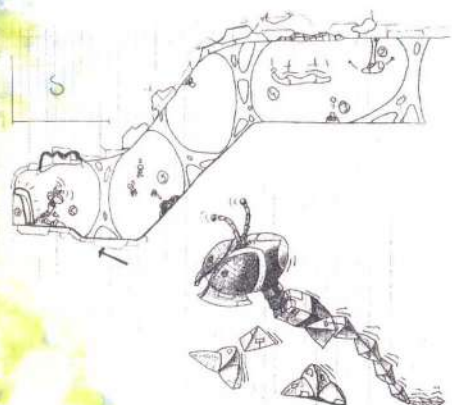
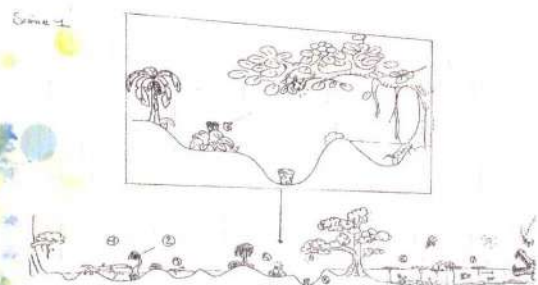
DEROULEMENT DE L'ACTION

1. AC Porte du secteur CONTROL (Pin vers RAYMAN)
2. AC Porte du secteur MUSIQUE (Terminé)
3. AC Porte du secteur ENERGIE (Terminé)
4. AC Porte du secteur SAISON (Terminé)
5. AC Porte du secteur MEMOIRE (Débuté avec les RAYMAN finit et aller)

8. AC Seul la porte du secteur spinale est ouverte. RAYMAN entre malgré ça, dans le secteur contrôlé par le Virus.



☐ 16x16 pixel



Prometteuse sur le papier, la Jaguar va vite ressembler à un flop à cause de plusieurs facteurs. D'une part, Atari, qui s'est basé sur ses *hardwares* précédents (Atari 5200, 7800 et XGES), n'anticipe pas la demande. Comme au lancement de la PlayStation 4, fin 2013, de nombreux acheteurs devront attendre pour se procurer leur machine. Sauf qu'à trop attendre un produit, on finit parfois par ne plus le vouloir. De plus, seuls trois jeux sont disponibles au lancement en novembre 1993 aux États-Unis: *Cybermorph*, *Humans* et *Raiden*. Il faut attendre plus d'un an avant de voir débarquer des titres qui peuvent faire envie aux joueurs. Par-dessus le marché, comme il se murmure qu'Atari est à deux doigts de la banqueroute, l'avenir de *Rayman* sur Jaguar semble compromis. Ainsi, lorsque l'opportunité de le passer sur PlayStation s'offre à Ubisoft, le studio ne réfléchit pas bien longtemps.

Yann Le Tensorer, *lead programmer* des versions PC, PlayStation et Saturn, n'aura de cesse de chercher à optimiser le développement pour obtenir une performance technique maximale. Il a lui aussi largement apporté sa contribution à l'aventure: «J'ai mis en place l'architecture pour que le moteur soit transposable du PC aux consoles [NDLA: le jeu est développé sur PC initialement, avant d'être adapté au *hardware* de la PlayStation]. Je pense avoir été le premier à utiliser du "code généré", c'est-à-dire des données transformées en code Assembleur pour accélérer l'affichage sur PC. En fait, j'ai inventé tout un tas de techniques de programmations originales vers la fin des années 80, qui m'ont bien servi lors de mes débuts chez Ubisoft.»

On s'en doute, si Yann Le Tensorer fait partie de l'équipe *Rayman*, c'est qu'il maîtrise son sujet. Pour preuve, en juillet 1994, alors qu'il est depuis peu chez Ubisoft, il s'amuse à coder en deux nuits une bonne partie du prototype Jaguar



fait par Frédéric Houde et Michel Ancel sur PC. Quelques jours plus tard, Michel Ancel tombe dessus et hallucine complètement : « J'ai été tout de suite accepté dans la *core team* de *Rayman* après cet événement » se rappelle Yann Le Tensorer.

L'IMPORTANCE DU MOTEUR MAISON

De façon générale, Ubisoft aspire à être présent aux lancements des machines sur lesquelles il va développer par la suite. C'est le cas avec *Rayman* contre *Les Lapins Crétins* sur Wii ou *Zombi U* sur Wii U, par exemple. Mais c'était déjà le cas avec *Rayman*, transféré de la Jaguar à la PlayStation, alors que le projet Super Nintendo CD est mort en même temps que ce *hardware*. Michel Ancel revient sur ces changements de plates-formes : « Quand on passe d'un support à un autre, plus performant, on sait que ça va être agréable d'avoir plus de puissance. Mais au bout d'un moment, on a

simplement envie que ça s'arrête pour se poser sur le *hardware* final. Le changement de génération est toujours un moment générateur de perturbations dans le monde du jeu vidéo. Ce fut le cas avec la fin de la Super Nintendo, les débuts de la PlayStation, et la Jaguar entre les deux. Quand on s'est fixé sur la console de Sony, il a quand même fallu attendre un peu car on a reçu les kits de développement avec l'intégralité des documents fournis en japonais ! »

À y regarder de plus près, on réalise que Michel Ancel part toujours d'un moteur fait maison pour créer ses jeux : *Rayman*, *Rayman 2* ; *Beyond Good & Evil* avec le *Jade Engine* ; *Rayman Origins* et *Legends* avec l'UBI Art Framework. Les moteurs internes donnent naissance à toutes sortes de titres phare de la marque des frères Guillemot : « C'est vrai. J'ai toujours travaillé à partir de mes propres outils. Selon moi, c'est ce qui fait la différence. Certes, on peut utiliser des moteurs tout faits, mais je doute qu'on casse la baraque avec. »

Yann Le Tensorer est bien placé pour partager son point de vue, lui qui a contribué à la création du premier moteur 3D chez Ubisoft, celui de *PoD – Planet of Death*, un jeu de course sorti sur PC en 1997 aux États-Unis, puis en 1999 en Europe. « Créer des moteurs 3D innovants et performants a de tout temps été une véritable passion. D'ailleurs, l'une de mes plus grandes fiertés est le BAFTA [NDLA : l'équivalent britannique de nos César] reçu par mon équipe pour la meilleure technologie pour le jeu *Ghost Recon Advanced Warfighter* en 2005. Pour revenir aux premiers épisodes de *Rayman*, l'une des principales raisons pour lesquelles nous devions développer nos propres moteurs résidait dans le simple fait qu'il n'y avait encore rien de disponible sur le marché au moment où ces consoles étaient lancées ! On ne pouvait pas attendre ! Et puis, même quand les moteurs



commerciaux sortaient plus tard, les nôtres restaient plus performants. Il est certain que développer son propre moteur permet de l'adapter parfaitement au développement en cours. Les outils créés pour l'occasion permettent des itérations rapides, ce qui conduit au final à une meilleure qualité globale.»

LE SCÉNARIO DE RAYMAN : POINT « TRON » N'EN FAUT

Lorsqu'on relance *Rayman* aujourd'hui, on sent encore la fraîcheur de ce jeu de plates-formes coloré. Mais cette orientation *platformer* n'est pas spécialement celle qui sommeillait à la base dans l'esprit de son créateur. Dans les locaux de Montreuil, Serge Hascoët nous aiguille sur la nature du jeu : « Il est né de ce qu'il était en quelque sorte. En d'autres termes, on avait un protagoniste qui sautait, tapait, etc. Le genre plates-formes s'est imposé de lui-même, si on peut dire. »

Les années 90 représentent le climax de l'action-aventure sur les consoles 16 bits. Cette mouvance de jeux à la *Zelda* : *A Link to the Past* ne laisse pas Michel Ancel indifférent : « On avait très envie de faire un jeu d'aventure, avec beaucoup de narration et non un "simple" platformer. » Au final, ces envies narratives seront assouvies avec *Rayman 2: The Great Escape*. Les habitués des jeux de plates-formes le savent bien : raconter une histoire qui vaille le coup tout en proposant un *gameplay* carré n'est pas chose aisée. Souvent, ces jeux ne s'encombrent pas d'un scénario trop complexe – au hasard, une princesse à sauver, ni plus, ni moins – pour se concentrer sur le *gameplay*. « Michel Ancel a très envie de raconter des histoires dans ses jeux. Et moi, j'avais très envie d'y intégrer de la ryth-

mique [NDLA : des séquences de *gameplay* où actions et musiques sont liées, comme une mélodie qui se développerait à mesure que le joueur récupère des orbes bleues, ici nommées Tings]. Donc on s'engueulait beaucoup ! » plaisante Serge Hascoët. Et de poursuivre : « Le narratif peut être contre-productif pour la qualité d'un jeu. Il ne faut pas nécessairement se focaliser sur le fait d'aller d'un point A à un point B pour raconter une histoire. Sinon, ça devient la grosse problématique de l'équipe de création. L'important étant finalement : est-ce intéressant d'aller au point B ? Il faut qu'on ait de l'intérêt et du plaisir à s'y rendre. Tous les bons jeux respectent cette façon de penser, à mon avis. » On ne trouvera au final pas de traces de contenu narratif dans ce premier épisode.

On s'en doute, en creusant cette piste mise de côté, le scénario d'origine ressort. Le cocréateur Frédéric Houde ne l'a pas oublié. « Le script n'est pas développé dans le produit fini. Dans notre idée de départ, on avait un gamin qui s'amusaient, lorsqu'un éclair tombe sur sa maison. Suite à ça, l'enfant est aspiré dans son ordinateur. Il se retrouve alors à voyager dans sa machine, passant du processeur sonore, au processeur graphique, etc. » Bien entendu, le monde de la musique est un reliquat de cette première version de l'histoire, et correspondait à l'univers de la carte son de l'ordinateur de l'enfant. Visuellement, on retrouve tout de même quelques





liens entre le scénario initialement prévu par Houde et Ancel et celui du jeu commercialisé : « Dans le design final de *Rayman*, le héros possède un T-shirt avec un imprimé rond visible dessus. Il devait s'agir d'un point de contact entre le héros et l'ordinateur, servant aux deux à communiquer et permettant aux informations de circuler, comme une prise de courant en quelque sorte. C'est par-là qu'il devait acquérir ses nouveaux pouvoirs » se rappelle Michel Ancel.

D'ailleurs, nombre d'autres idées intéressantes sont elles aussi passées à la trappe. Sous le toit de la Villa, le nom du studio d'Ubisoft Montpellier, Michel Ancel se remémore certaines d'entre elles : « L'une des plus importantes mises de côté était d'avoir la possibilité de jouer à deux, en coopération. Eh oui, une "Raymanette" était présente au départ ! Le concept était de progresser simultanément, comme on pouvait le faire sur de nombreux jeux Super Nintendo de l'époque comme *Contra* [NDLA : *Probotector* en France]. Dans le dossier que l'on a constitué avec Frédéric Houde, les deux protagonistes sont bel et bien là. »

Autre idée laissée de côté : l'obtention de différents pouvoirs ou montures pour le héros. Ainsi, Rayman a failli enfourcher un monocycle ! Peut-être une inspiration liée à la sortie du jeu *Unirally* fin 1994 ? « Il aurait aussi pu utiliser des sortes de robots à la *Star Wars*. Comme dans un *Metal Slug* [NDLA : célèbre série de *run & gun* de SNK], il pouvait s'installer à l'intérieur pour les utiliser. Pour information, ces idées devaient être reconduites dans *Rayman Legends* mais, encore une fois, cela n'a pas été possible. En fait, ce n'est pas évident de tout mettre dans son jeu, car en cours de développement, on rentre finalement dans un rythme. Et au bout d'un moment, on ne peut plus intégrer d'éléments supplémentaires. C'est difficile d'inclure un nouveau concept en cours de route car les gens doivent s'y habituer, pour ensuite l'intégrer correctement au jeu. »

LA MÉTHODE HASCOËT

Le nom de Serge Hascoët n'est pas très connu du grand public. Pourtant, il joue un rôle-clé chez Ubisoft et son influence sur la majorité des projets en cours n'est plus à prouver. Dans le cas de figure qui nous intéresse, il a permis au développement de *Rayman* de trouver ses marques, à une époque où les écoles de *game design* ne sont encore pas légion – pas plus que la science qui l'accompagne. Michel Ancel n'oublie pas l'importance de Hascoët sur *Rayman* : « Au bout d'un moment, je me suis mis en retrait par rapport au *gameplay*, et c'est Serge qui l'a repris, puis rationalisé. Je pense que c'est l'un des meilleurs *game designers* qui existent, clairement. Il est sans problème au niveau d'un Shigeru Miyamoto [NDLA : le créateur de *Mario* et *Zelda*]. C'est juste qu'il n'est pas aussi connu, et qu'il est plus là en tant que "chirurgien" pour intervenir sur des accidents

ponctuels, en amont des projets, et influencer sur la direction à suivre. En tout cas, sur *Rayman*, il a été là très vite. Il a une expérience énorme puisqu'il testait tous les jeux Ubisoft et voyait donc tous les problèmes qu'on pouvait rencontrer. Mais il a surtout une vraie vision, ce qui l'a vite fait passer du statut de testeur à celui de conseiller très respecté. Sur *Rayman*, je pense qu'il s'est vraiment éclaté en mettant en



place des méthodes qu'il avait créées pour l'occasion. C'est un vrai précurseur. Il arrive à donner les bonnes impulsions aux personnes avec qui il travaille. Certains l'oublient, mais travailler dans le jeu vidéo implique une synergie entre la technique et l'artistique. Il faut avoir les deux côtés du cerveau qui fonctionnent : la partie intuitive et la partie rationnelle. Certains ne jouent que sur l'intuitif et se loupent généralement. D'autres ne font que du rationnel, c'est-à-dire des clones de jeux qui marchent. Au final, il faut parvenir

à utiliser le rationnel comme un outil, ce que fait très bien Serge Hascoët. Il a quelque chose d'un peu fou et, en même temps, il parvient à être très logique. Il a ce côté Léonard de Vinci, à s'intéresser à la fois à l'art et à la technique. »

Dans son bureau, Serge Hascoët nous ressert un café tout en offrant quelques cookies. Puis il se lève pour se diriger vers le tableau blanc, situé au centre de la pièce. Il prend un feutre et inscrit quatre lettres : A S R P. Aussi fou que cela puisse paraître, la méthode Hascoët se résume en seulement quatre lettres. L'Astuce inclut tous les mécanismes qui demandent de la réflexion au joueur ; la Synchronisation, elle, fait référence aux ingrédients de jeu qui impliquent de se déplacer au bon moment (une plateforme mouvante, par exemple) ; la Rapidité ensuite, impose au joueur de bouger constamment, faute de quoi, il meurt (un mur de lave qui le pousse, une plateforme qui disparaît etc.) ; la Précision, enfin, parle d'elle-même. Beaucoup d'actions nécessitent cette précision, comme le lancer de poing vers un ennemi, le tir, etc. Une théorie de *game design* avant l'heure !

L'auteur apporte des précisions supplémentaires sur sa méthode. « À l'intérieur de chacune de ces quatre composantes, on retrouve différents paliers de difficulté. Par exemple, une plateforme qui disparaît rapidement est plus difficile à appréhender qu'une autre qui s'évapore moins vite. Concrètement, j'appliquais mes catégories aux niveaux du jeu. Je mettais de la Précision niveau 1 (P1) dans le premier *stage*, de la rapidité niveau 1 (R1) dans le second. Puis je mélangeais : niveau A1P2, R2S2 par exemple, etc. Chaque *level designer* travaillait ensuite sur un *stage* qui requiert tel ou tel ingrédient. On se voyait toutes les heures pour discuter ensemble de l'évolution du niveau en cours de création. » De nos jours, on appelle cette façon de concevoir un jeu le RLD ou *Rational Level Design*.





L'idée est de rationaliser le développement, de canaliser les énergies créatrices des membres de l'équipe. En somme, Serge Hascoët jouait en partie le rôle d'un producteur: «J'ai essayé de comprendre l'essence d'un jeu de plates-formes, son squelette.» Humble et charismatique, celui qui a travaillé sur des titres aussi variés qu'*Unreal* sur Amiga (on ne parle pas ici du FPS d'Epic Games) et *Jimmy Connor's Tennis* sur Super Nintendo sait où il va. En tout cas, sa méthode permet d'accoucher de nombreux niveaux. Certains voient le RLD comme un mal, qui peut transformer le *gameplay* en équations et donc tuer la création artistique. Mais force est de reconnaître que c'est tout l'opposé sur *Rayman*, tant les idées fusent.

Pour revenir à la création même des niveaux, Serge Hascoët nous parle alors de l'un des membres de l'équipe de développement, Sébastien Morin, un «héros», selon ses propres mots: «Sur *Rayman*, on utilisait deux outils principaux pour créer les niveaux: un éditeur de *stages* et un éditeur d'événements. Pour le premier, le principe est simple: on place un visuel (un cube avec un système de collision derrière), on les copie-colle, etc. Ensuite, on crée des plates-formes statiques, puis d'autres dynamiques. Suite à quoi, on intègre ces fichiers dans le moteur. On les charge et on commence seulement à jouer à ce qu'on a

créé. Le problème de cette méthode est le suivant: quand un élément s'avère mal positionné, il faut refaire toute la chaîne. Sébastien Morin a donc intégré directement les plates-formes dynamiques dans le moteur. De ce fait, quand quelque chose ne fonctionne pas, on peut le modifier en temps réel et en jauger l'impact immédiatement. On déplace d'un pixel, puis on continue de jouer. Cela fait gagner du temps mais, surtout, cela accroît la qualité. En effet, quand on peut se permettre de faire plusieurs ajustements dans la même journée, on ne se pose pas de question, on le fait. Du coup, c'est bénéfique pour le jeu. Sans Sébastien Morin, on serait peut-être encore en train de faire le premier *Rayman*.»

De son côté, Frédéric Houde voit l'arrivée de cet éditeur de niveaux d'un très bon œil. Pour celui qui a codé la mouture Jaguar sans broncher, cet éditeur fait un bien fou à la version PlayStation: «D'un seul coup, c'était la révolution d'avoir ça sous la main! Les nombreux *level designers* avaient carte blanche pour créer des *stages* toute la journée. Au final, on a eu assez de matière pour se permettre de faire le tri et ne garder que les meilleurs niveaux.»



UN CARTOON VISUEL ET SONORE

Véritable projet de passionnés, *Rayman* marque les esprits par son rendu graphique coloré. Sur une machine qui place la 3D en avant et en met plein les yeux avec des titres de lancement tels que *Battle Arena Toshinden* et *Ridge Racer*, *Rayman* fait figure d'intrus au milieu de la vitrine technologique proposée par Sony. Pourtant, le charme 2D opère et les «graphismes époustouflants en 65000 couleurs» vantés au dos de la boîte du jeu font leur effet. Ce rendu enchanteur ne doit d'ailleurs rien au hasard. Il est l'œuvre principale du graphiste Jean-Christophe Alessandri. Dans la pratique, les décors et personnages étaient d'abord peints, avant d'être convertis en pixels 16 couleurs dans un second temps.

Entré dans l'industrie du jeu à l'âge de dix-neuf ans, Jean-Christophe Alessandri débute avec *Prehistorik Man* sur Atari ST aux côtés d'un ami du lycée. Le jeu tape dans l'œil de l'éditeur français Titus, qui choisit de le commercialiser. Son parcours professionnel débute alors : «Titus m'a embauché car ils avaient besoin de graphistes. En partant de chez eux, j'ai ensuite travaillé sur un titre Super Nintendo : *Nightmare Busters*.» D'un ton très posé, l'homme poursuit : «J'avais rencontré Michel Ancel à l'époque de *Prehistorik Man*. Il commençait à travailler sur *Rayman*,

dont j'ai pu voir de petits prototypes, des *roughs* [NDLA : «ébauches»] du personnage, des modules, etc. Aussi, quand je suis redescendu dans le sud de la France à la recherche d'un boulot, la connexion s'est faite d'elle-même, et j'ai donc été embauché en tant qu'indépendant.»

L'essentiel de la partie artistique étant faite à Montpellier, le *lead artist* Jean-Marc Geffroy coordonne surtout le travail des ingénieurs et des codeurs à Paris. «Je m'occupais de rendre les niveaux jolis, si on peut dire. Pendant un an, c'est comme si je devais assembler un puzzle de 50 millions de pièces ! Je prenais les *maps* des *level designers* d'un seul bloc : ces derniers ne mettaient que la topographie du niveau, et c'était à mon collègue et moi de gérer le sol, les pentes, les arbres, etc.» confie-t-il.

Le *design* sonore de ce premier *Rayman* est l'œuvre de plusieurs personnes. Il faut d'abord saluer le travail du compositeur d'origine : Rémi Gazel. Si certains pensent qu'il est responsable de la bande-son de la version Jaguar, l'intéressé est le premier à pouvoir les contredire. «Je fournissais mes musiques à Ubisoft mais je ne savais pas sur quels supports elles allaient être utilisées. De ce fait, je n'avais pas à me battre avec les limitations techniques de telle ou telle machine.» Avant de rejoindre l'aventure *Rayman*, Rémi Gazel alterne scènes et travail en studio. Il ar-





rive sur le projet par hasard : un ami saxophoniste avec qui il enregistre un album de jazz connaît Michel Ancel. Un soir, ils se retrouvent à une fête chez ce dernier et sympathisent. L'idée de collaborer ensemble naît très rapidement après cette rencontre. Michel Ancel a une idée assez précise de l'univers sonore qu'il souhaite pour son jeu : un côté décalé, des thèmes rock/jazz et des bruitages *cartoon*. Voilà qui permet de baliser le travail de Rémi Gazel, même si ce dernier avoue qu'il a été totalement libre dans sa démarche créative.

Sur *Rayman*, son premier et seul travail musical dans le jeu vidéo, il compose douze des dix-neuf morceaux de la bande-son. « J'ai travaillé pendant un an et demi sur ces titres. Et durant les trois ou quatre derniers mois, Ubisoft a fait appel à des musiciens en externe pour compléter le tout. J'ai très peu vu de *gameplay* car mon travail était situé très en amont de la production du jeu. En fait, j'ai bossé à partir de notes prises avec Michel Ancel, de captures d'écran et parfois de petites séquences d'animation. Son travail accompli, Rémi Gazel envoie ses morceaux directement à Michel Ancel pour une ultime validation, avant de les confier à Ubisoft.

Après *Rayman*, Rémi Gazel s'intéressera à l'infographie, la photographie et la vidéo, mais ne laisse pas sa passion pour la musique de côté pour autant. D'ailleurs, suite à de nombreuses demandes de fans, il finit par avoir l'idée de rejouer

la musique du premier *Rayman* sur scène. Il a réuni une équipe de musiciens avec qui il travaille depuis longtemps : Sandrine Ros au saxophone, Céline Dussaud au violoncelle, Robin Capuano au trombone, Jean-Christophe Sirven au piano, Pascal Corriu à la guitare et Xavier Bonnery à la batterie. Ensemble, ils ont commencé à répéter depuis le mois de mars 2014 dans le but de faire vivre la musique du jeu en *live*.

Pour en revenir au premier *Rayman*, de petites différences au niveau sonore sont à souligner entre les différentes versions du jeu. Ainsi, la version PC doit se contenter d'une seule piste par monde, qui boucle constamment. La mouture PlayStation est sans contestation possible la version la plus aboutie. Réadaptée par Didier Lord, alors *music supervisor* chez Ubisoft, elle fait usage d'un découpage plus fin bien plus agréable à l'oreille.

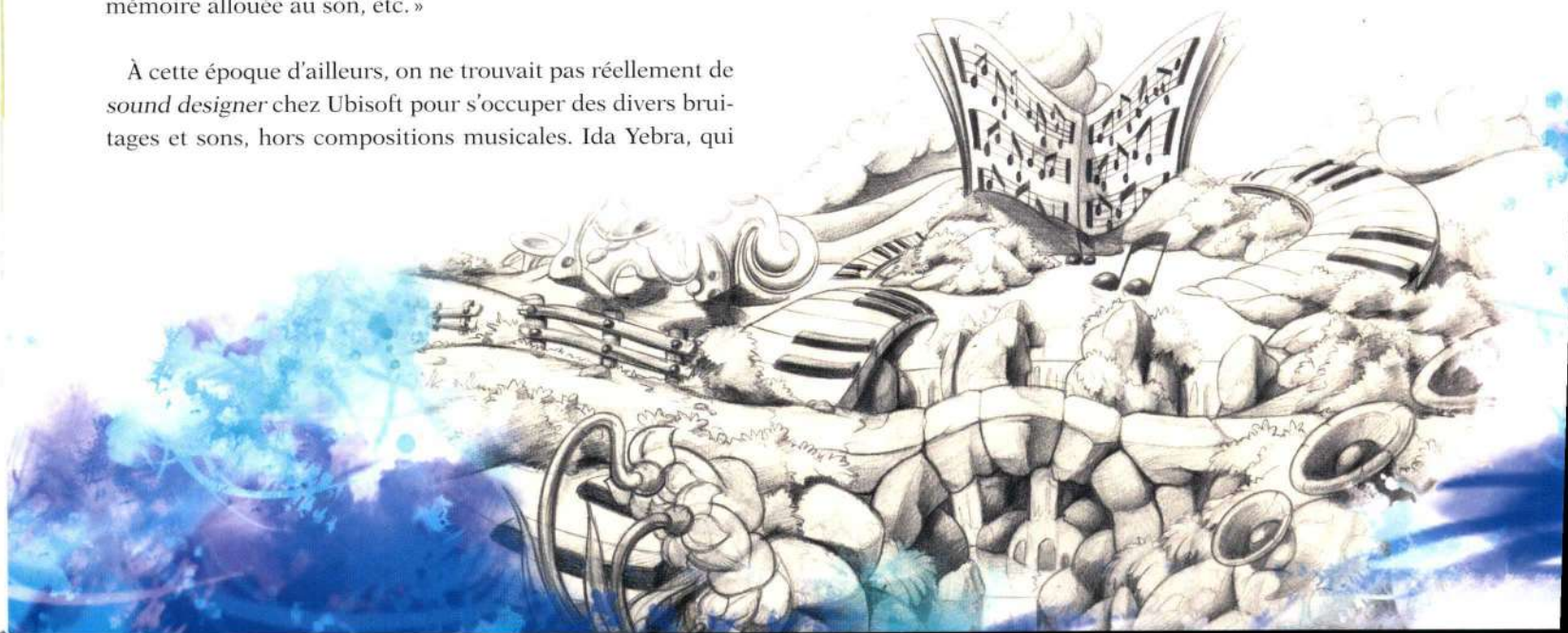
Issu du monde de la publicité, Didier Lord a ensuite rejoint l'industrie du jeu vidéo et a notamment œuvré sur le premier *Rayman*. Il nous raconte : « Je travaillais à l'époque dans des studios externes à Ubisoft, car nous n'étions pas encore équipés en interne. Je m'occupais de mixer la musique de *Rayman*, avec Olivier Mortier. Sur ce pre-

mier *opus*, j'ai en fait reçu une à une les compositions, qui étaient à ce stade des maquettes. Il y avait plusieurs compositeurs de genres différents, dont Remi Gazel et Frédéric Prados. J'ai alors entrepris de tout réarranger, afin de donner à l'ensemble une cohérence et un "son" *Rayman*. La chaleur de l'analogique et le talent d'Olivier ont fait le reste. Le travail a été titanesque, des jours et des nuits passés en studio à transférer son par son ! La production musicale du premier épisode, au niveau de tous les arrangements, s'est faite sur un Atari ! Ça peut paraître dingue aujourd'hui, mais à l'époque c'était la référence absolue pour les musiciens ! Avec l'ingénieur, on avait donné des prénoms à tous mes synthés et échantillonneurs afin de s'y retrouver pour les transferts ! Pour la partie bruitages, on a tout créé et intégré avec Stéphane Bellanger et l'équipe audio d'Ubisoft, qui était représentée par une poignée d'ingénieurs informatiques. Le jeu vidéo était alors loin de représenter l'Éden pour des musiciens ou des ingénieurs du son amoureux de la qualité, à cause des mille et une contraintes que nous rencontrions : fréquence d'intégration (22,16K), mémoire allouée au son, etc. »

À cette époque d'ailleurs, on ne trouvait pas réellement de *sound designer* chez Ubisoft pour s'occuper des divers bruitages et sons, hors compositions musicales. Ida Yebra, qui

occupe actuellement ce poste au sein de la société française, nous le confirme. Pour pallier ce manque, un studio interne désormais dissout s'occupait des sons, puis les faisait passer aux informaticiens pour qu'ils les intègrent dans le jeu. C'est seulement à partir de *Rayman 2* que le poste de *sound designer* a été créé.

Avant ça donc, un studio s'occupait de l'habillage sonore. Entré dans l'industrie du jeu vidéo en 1990, Stéphane Bellanger en faisait partie. Il s'est notamment occupé des voix de Kad et Olivier pour la version française d'*Action Soccer*, un jeu de foot édité par Ubisoft en 1995, pour lequel les célèbres humoristes assuraient la version française, ou encore de la supervision de l'enregistrement des voix du jeu *Day of the Tentacle* de LucasArts. Il gérait ensuite l'équipe des ingénieurs qui séparaient les sons des voix pour les optimiser. Responsable de toute la programmation du son sur *Rayman*, Stéphane Bellanger revient sur son rôle :



« Quelque part, ce titre a révolutionné la musique dans les jeux vidéo. Comme les bruitages sont souvent entendus par le joueur, on a fait énormément d'essais afin qu'ils ne soient pas énervants. Lors de la programmation, on les a fait varier en fonction du contexte pour éviter la redondance. Par exemple, les bruits de pas ont demandé un nombre incalculable de réglages. En outre, je pense que c'est le premier jeu du genre à inclure l'élément sonore dans son *game design*. Selon les envies de Serge Hascoët, les musiques devaient évoluer en même temps que l'action, afin de suivre au plus près le parcours du joueur. Michel Ancel allait dans le même sens en souhaitant non pas une musique d'ambiance, mais une musique qui participe à part entière à l'expérience. »

Après sa participation à *Rayman*, Stéphane Bellanger a poursuivi sa contribution sur les épisodes suivants de la série, ainsi que pour d'autres jeux Ubisoft. Ses recherches ont toujours eu pour but de renforcer le côté interactif du son. Ainsi, sur *PoD – Planet of Death*, son équipe est la

première à gérer des bruitages en 3D grâce au son Dolby Surround. En parallèle, il développe des technologies pour faire évoluer la musique en fonction des paramètres de jeu : danger, nombre de vies restant, etc. Il finit par quitter Ubisoft en 1998 pour rejoindre Guillemot Corporation dirigé par Claude Guillemot, l'un des cinq frères.

« GAME OVER YEEEEAH ! »

Il est intéressant de préciser que le léger aspect « *Metrodvania* » du premier *Rayman* – le fait de pouvoir accéder dans un second temps à des lieux déjà traversés, mais auparavant inaccessibles, grâce à l'obtention de nouvelles aptitudes – n'était en fait pas prévu à la base. Serge Hascoët nous confie : « On a saucissonné les aptitudes du personnage vers la fin du développement. Au début, on pouvait tout réaliser dès le début : lancer le poing, faire l'hélico, etc. En un week-end, on a fini par ajouter des trésors ici et là. Puis on titillait le joueur en se disant : si on mettait à cet endroit une cage inaccessible avec un petit bruit ou une petite animation, le joueur continuerait sa route en se souvenant qu'il devrait revenir à cet emplacement un peu plus tard. » Ce rajout de challenge n'était pas là pour venir compléter une aventure qui aurait été trop facile sans. Bien au contraire. On s'en rend d'ailleurs bien compte lorsqu'on



relance le jeu aujourd'hui. « Avec *Rayman*, mon but n'était pas de faire un simulateur de balade. On voulait générer de la tension chez le joueur. On cherchait donc des éléments à placer dans les niveaux pour garder vivace son intérêt. Il fallait qu'il y ait du challenge. Bon, on en a peut-être trop mis au final! » nous raconte Serge Hascoët en riant. « Pourtant, on avait des testeurs en interne qui parcouraient tout le jeu en une heure et demie. [...] Mais il ne s'agissait pas de *playtests* comme il en existe aujourd'hui [NDLA: des joueurs de tous types viennent essayer le jeu à différents stades de son développement, et leurs réactions sont étudiées pour comprendre ce qui fonctionne et ce qui ne marche pas]. C'est un peu dommage, il reste des défauts qui n'ont pas été enlevés. Quand on regarde bien, dès les premiers niveaux, on trouve pléthore d'ennemis, des sauts pointus à faire, de la flotte... En y rejouant aujourd'hui, je me maudis. Si c'était à refaire, on s'y prendrait autrement. Il n'y avait pas d'écoles de jeu vidéo à cette époque, donc

on apprenait à mesure que le développement avançait. D'ailleurs, ce n'est qu'à partir de *King Kong* [NDLA: un jeu d'Ubisoft Montpellier sorti en 2005] que nous avons intégré des personnes issues d'écoles de *game design*. Je crois qu'avant ça, je passais plus de temps à expliquer aux gens comment faire des jeux plutôt qu'à les faire, justement. Il faut rappeler en permanence qu'il est primordial d'obtenir une lisibilité de l'action optimale. Mais ce n'est pas un mal, au contraire. On est tout le temps en compagnie de personnes qui s'émerveillent de voir leur travail avancer dans le bon sens. C'est fantastique. »

En bref, ce premier épisode de *Rayman* reste avant tout une incroyable aventure humaine. De nombreuses personnes ont permis au premier *blockbuster* de l'éditeur français Ubisoft d'exister, à commencer par Serge Hascoët, l'homme derrière la première réflexion de *design* rationnel qui sera amené à jouer un rôle majeur dans l'organi-





gramme de la société. Le jeu a en tout cas fait montre d'une dimension artistique ambitieuse, plutôt rare à l'époque, qui ne renie pas les influences extérieures, comme celles du dessin animé.

UN SUCCÈS DANS LA DURÉE

Rayman voit le jour en septembre 1995 aux États-Unis et au Japon, puis en décembre en Europe. Il faut bien comprendre qu'il a marqué son époque car il demeure le premier vrai *platformer* de qualité sur PlayStation. Son image de jeu coloré en 2D a sûrement frappé un grand coup et détonnait avec le reste de la ludothèque qui proposait alors des jeux aux visuels 3D a priori plus adultes. Rayman s'avère être un grand succès critique et surtout un énorme plébiscite public. Son impact auprès des joueurs s'est d'ailleurs mesuré dans la durée, le titre d'Ubisoft détenant même un record assez impressionnant en Grande-Bretagne : celui d'être resté dans le top 40 des jeux

les plus vendus pendant 261 semaines d'affilée ! On vous épargne le calcul, cela fait plus de cinq ans ! C'est bien simple : aucun jeu d'Ubisoft n'a depuis égalé ce record. À titre de comparaison, *Worms* et *Grand Theft Auto* ne sont restés respectivement « que » 239 et 178 semaines dans ce même top. Le personnage de Rayman deviendra même un porte-étendard pour son éditeur français, une mascotte, immédiatement identifiable.

Rayman est donc un monstre des ventes. Mais c'est aussi, comme on l'a vu, un jeu qui a su outrepasser habilement les problèmes liés à la technologie. Un challenge constant que s'impose l'équipe de Michel Ancel à chaque nouvelle itération. La gestation du deuxième épisode va ainsi coïncider avec l'arrivée de la 3D dans les jeux de plates-formes. Des titres comme *Super Mario 64* ou *Crash Bandicoot* ont ainsi largement changé la donne. La mascotte d'Ubisoft va devoir elle aussi se plier à l'air du temps et passer par la case 3D. Fidèle à sa réputation, la société s'attelle à la confection d'un moteur maison. Tout un programme...





Chapitre 3

RAYMAN 2: THE GREAT ESCAPE, OU LE CHALLENGE DE LA 3D



RAYMAN 2 THE GREAT ESCAPE



Genre: Plates-formes

Éditeur: Ubisoft

Développeur: Ubisoft Montpellier et Paris

Nombre de joueur(s): 1

22/10/1999,

31/10/1999 pour la mouture Nintendo 64

En 2000 sur PlayStation et Dreamcast.

Et en 1999 (US), 2003 (EUR) pour le PC.

Enfin, en décembre 2000 sur PlayStation 2 pour le portage *Rayman Revolution*.



Quatre ans après *Rayman*, le platformer d'Ubisoft se met à la 3D, devenue une norme dans l'esprit des joueurs. Avec *Rayman 2: The Great Escape*, Ancel et son équipe débordent d'imagination. Peut-être même trop...

UNE SUITE EN 2D?

Avant d'évoquer *Rayman 2*, le premier en 3D, il faut mentionner que l'équipe de développement était d'abord partie dans l'idée de réaliser une suite au premier opus toujours en 2D. Frédéric Houde se souvient: «Au départ, nous étions effectivement restés sur une approche en deux dimensions. Un prototype comprenant presque deux niveaux proposait d'ailleurs différents plans de jeu, comme on le retrouve dans *Rayman Origins* et *Legends*. On pouvait notamment lancer une sorte de clou du premier plan vers le second afin de grimper dessus par la suite. On a présenté ce projet à l'E3, où était dévoilé *Crash Bandicoot* [NDLA: un jeu de plates-formes tout en 3D réalisé par Naughty Dog pour la PlayStation]. Quand on a vu ce virage qui s'opérait, on a changé notre fusil d'épaule.» Un avis partagé par Serge Hascoët. «L'arrivée de la 3D en général nous a en effet poussés à stopper la production en 2D de cette suite. Pourtant, on y trouvait beaucoup d'inventivité. Je me souviens d'une plate-forme que l'on appelait "Dave" à cause de

UNE PETITE PRÉSENTATION

Rayman 2: The Great Escape, c'est avant tout le grand chamboulement lié à la 3D. Sans surprise, la réalisation a un peu vieilli mais s'en tire néanmoins avec les honneurs. Sorti dans un premier temps sur Nintendo 64 en 1999, le platformer d'Ubisoft aura droit à un portage Dreamcast l'année suivante. Quant à la version PlayStation, c'est le studio d'Ubisoft Shanghai, créé en 1996, qui s'en chargera. Outre la 3D, la nouveauté vient également de la présence de nouveaux personnages charismatiques comme Globox et Murphy, cette mouche rigolote aux allures de grenouille. Le scénario propose une fois de plus de parcourir un univers enchanteur pour combattre le mal. Cette fois-ci, ce sont des Robots-Pirates de l'espace qui veulent conquérir la Croisée des Rêves. Rayman et son compère Globox se rendent donc aux abords de la forêt, là où les pirates sont supposés être en masse. Qui sait? Peut-être y croiseront-ils le chef des pirates:

Barbe-Tranchante. Outre son moteur flambant neuf et ses nouveaux personnages, *Rayman 2* se démarque de son prédécesseur par la variété de ses environnements. En tout, presque une vingtaine de lieux attendent le joueur: une canopée, une baie, un bayou, de multiples sanctuaires, etc.

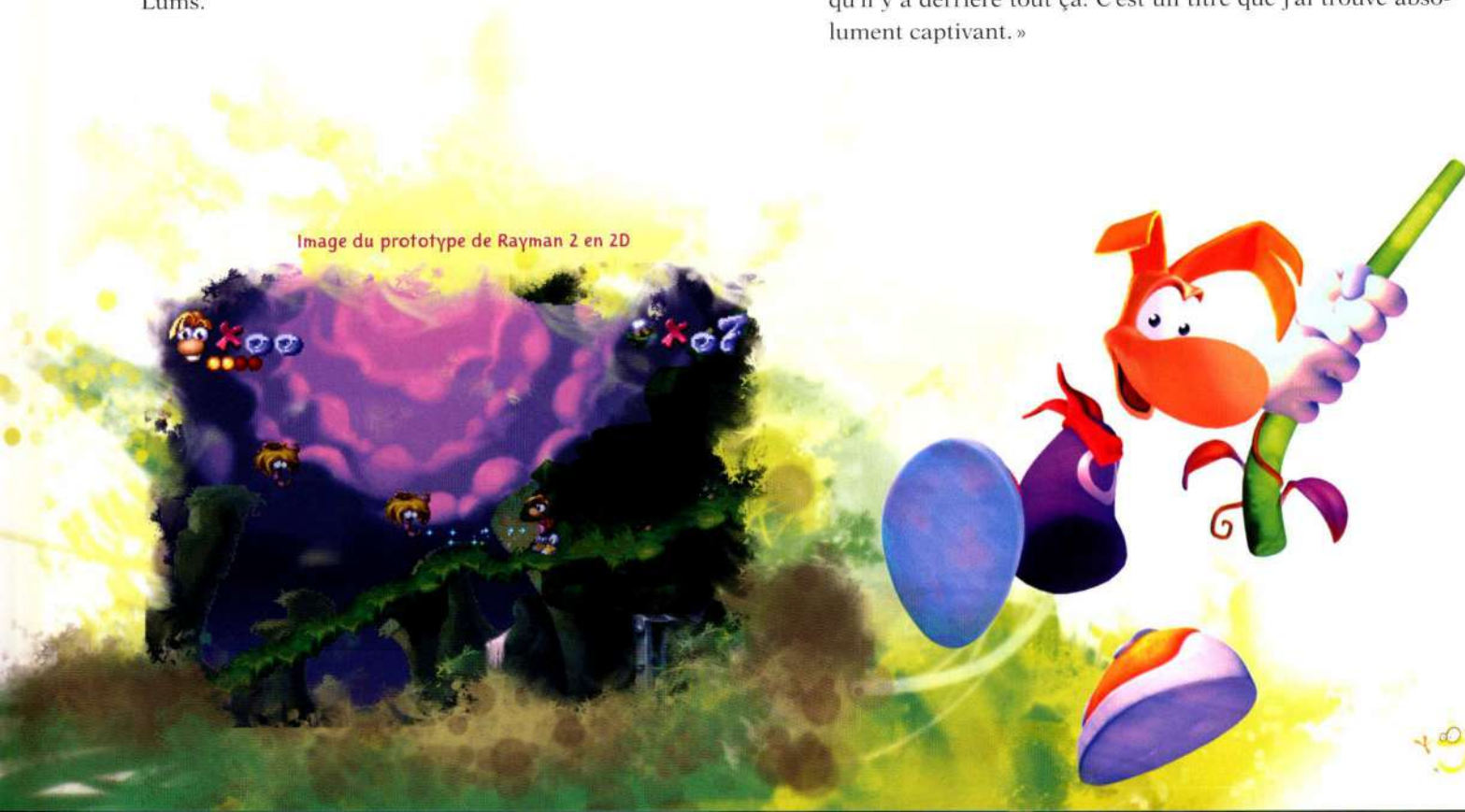
Contrairement aux mondes ouverts de *Super Mario 64* et de *Banjo Kazooie*, *Rayman 2: The Great Escape* reste un jeu de plates-formes plus classique avec des niveaux clairement délimités. Lorsque le joueur est bloqué, il peut utiliser les nuages de pluie de Globox pour progresser. En dépit des années, *Rayman 2: The Great Escape* demeure tout à fait agréable à parcourir. La douceur de son univers conjugée à un gameplay efficace marquera pour de bon le monde des jeux de plates-formes en 3D.

son look, qui rappelait le chanteur ! Sur ce prototype, il y avait aussi la possibilité de chevaucher un missile, action que l'on a retrouvée dans la version 3D de *Rayman 2*. »

Visuellement, le prototype en 2D s'annonce plutôt mignon. Les graphismes sont réalisés avec des logiciels 3D permettant de créer des éléments de décor. Ceux-ci sont ensuite récupérés dans un logiciel de dessin, puis redécoupés et replaqués en 2D. L'idée est de donner davantage de volume pour les matériaux et d'avoir un traitement visuel un peu plus réaliste, à la manière de ce que l'on pouvait voir sur *Donkey Kong Country*, un *platformer* développé par Rare sorti sur Super Nintendo fin 1994. Il est possible de découvrir un aperçu de ce prototype en terminant *Rayman 2* dans sa version PlayStation et d'en récolter tous les Lums.

L'arrivée massive de la 3D provoque donc un choc au sein de l'équipe d'Ubisoft Montpellier et fait forte impression. Le public commence déjà à se tourner vers ces nouvelles sirènes. Même Michel Ancel, pourtant à la base peu adepte de l'univers du plombier de Nintendo, se montre très enthousiaste vis-à-vis de *Super Mario 64*, disponible au moment du lancement de la Nintendo 64 en 1996. « J'ai beaucoup aimé *Super Mario 64*, que j'ai trouvé vraiment original. Il y a quelque chose de mystérieux dans ce jeu, dans la façon dont il est construit notamment. Grâce à ses musiques, ses différents environnements, l'apparition de la murène [NDLA : un ennemi impressionnant par sa taille, qui plus est invincible. La murène apparaît dans le niveau de la Baie des Pirates.], sans oublier la performance technologique qu'il y a derrière tout ça. C'est un titre que j'ai trouvé absolument captivant. »

Image du prototype de Rayman 2 en 2D



TONIC TROUBLE : UN DEVELOPPEMENT PLUS TROUBLE QUE TONIQUE

Ubisoft a déjà expérimenté avec la 3D sur *PoD – Planet of Death*, un jeu de course sorti en 1997 sur PC. L'ambition des studios est claire: construire un moteur interne afin de mettre en chantier un nouveau *Rayman* en 3D. Comme cette technologie n'est pas encore totalement maîtrisée, il est décidé d'essayer les plâtres avec un autre projet, pour ne pas risquer d'entacher la toute jeune marque *Rayman*. Il s'agit du projet *Tonic Trouble*. D'ailleurs, le personnage principal est violet, mais ne possède ni bras ni jambes, comme son cousin *Rayman*. Il s'agit là en tout cas d'un souvenir difficile pour Serge Hascoët: «C'était l'enfer car il fallait tout créer, et il n'existait alors pas encore d'outil 3D. Cette dernière demande énormément de ressources, surtout si l'on souhaite faire X mondes, avec X personnages et X missions. C'est pour cela que je préfère la 2D. Pour ma part, j'ai tenté d'appliquer le même type de méthode de *game design* que pour *Rayman*, mais c'était beaucoup plus difficile, car le processus de création s'avérait bien plus lourd. Certains bons niveaux sont quand même sortis du

lot mais dans l'ensemble, on était moins carré. Cela nous a néanmoins permis d'apprendre énormément de choses et sur *Rayman 2*, cela a été plus rationalisé.»

Serge Hascoët quittera sa position sur *Tonic Trouble* vers la fin du développement pour prendre en charge le *game design* de l'ensemble des titres Ubisoft. Une période qui ne laisse pas beaucoup de bons souvenirs à Michel Ancel non plus, notamment à cause du challenge technique imposé: «*Tonic Trouble* était un fiasco technologique. Ubisoft avait envie d'industrialiser très vite son processus de développement, de créer des outils du "futur". Le problème, c'est que ça a été confié à des gens qui ne connaissaient rien aux jeux vidéo. Mon équipe et moi avons été mis un peu de côté par rapport à cette "branche technologique". D'un coup, on se retrouvait avec des mecs qui sortaient d'HEC pour diriger les équipes. On rigolait avec Fred [NDLA: Houde] parce qu'on arrivait au boulot et on ne comprenait rien à ce que nous racontait les ingénieurs.»

Avec l'énergie qui le caractérise, Ancel nous rejoue le genre de dialogue qu'il pouvait vivre à cette époque:

Les ingénieurs: «Non mais là, on a fait un moteur physique qui tourne à 100 hertz!

Michel Ancel: Mais comment tu fais tourner ça alors que le jeu est à 60 ou 30 hertz?

— Euh... il a sa propre horloge à côté...

— Mais comment tu synchronises avec le jeu en parallèle?

— On verra bien.

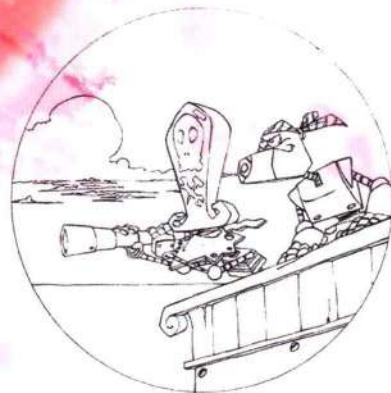
— Ben non, c'est impossible. Attends, nous on a besoin de faire bouger un "pauvre" personnage et toi, tu nous sors un truc de la NASA!»





Michel Ancel poursuit son histoire: « Ces mecs avaient bac + 19. Ils t'envoyaient des Spoutniks dans l'espace alors que nous, on voulait juste faire avancer un personnage! Je le répète à nouveau, mais le jeu vidéo, c'est de la technologie. On a beau avoir des mecs qui peuvent lancer des fusées, il faut savoir maîtriser tout ça et garder les pieds sur terre avant tout. »

En parallèle, de mauvais choix perturbent la phase de production de *Tonic Trouble*. Ainsi, un accord est passé entre Ubisoft et Intel pour une carte accélératrice. Les directives sont alors claires: il faut absolument montrer que ça en jette graphiquement! L'équipe se met donc à créer des espaces gigantesques, des montagnes immenses (d'où la présence de phases à ski), etc. Ce n'est qu'après coup qu'elle se rend compte que le projet tend de ce fait vers un « simulateur de balade ». Les ingrédients ludiques du jeu, le *gameplay*, ne sont pas là. Bien sûr, cette erreur sera corrigée dans *Rayman 2* en optant non pas pour un monde ouvert, mais plutôt en donnant l'impression au joueur qu'il peut aller où il veut.



Malgré tout ce potentiel gâché, Ancel arrive à mettre en place des choses intéressantes sur *Tonic Trouble*: « On a fait une super-introduction, avec un esprit très stupide. Pour résumer, on tenait là un *Rayman* en beaucoup plus déjanté et rock'n'roll. On y trouvait un réel esprit *Simpson*, un côté caricatural. Hélas, le moteur était nul, inutilisable. Et l'organisation générale, lamentable. On s'est retrouvé d'un coup avec une industrialisation massive [NDLA: du procédé créatif], et des dizaines de personnes embauchées. En réaction à ça, on a fini par monter une toute petite équipe dans notre coin. On a voulu montrer qu'on savait faire un moteur en 3D pour *Rayman 2* qui, au final, est sorti avant *Tonic Trouble*! C'était terrible d'avoir eu à abandonner ce projet car il me tenait à cœur, mais c'était nécessaire. »

Selon l'artiste Florent Sacré, il n'y a rien de surprenant à ce que Michel Ancel ait arrêté les frais: « Sur ses premières œuvres, tout se faisait à la force de la volonté. Il y avait une effervescence et du chaos sur *Tonic Trouble*. L'ambiance était un peu potache, et on avait des outils vraiment basiques.

C'était un peu l'anarchie, mais avec de l'argent derrière. Pas étonnant que Michel ait craqué. On a tout de même réussi à finir le jeu sur PC, qui a été vendu en *bundle* avec une carte graphique. Ensuite, je suis parti deux mois à Montréal pour y emmener le projet. Là-bas, le studio a récupéré les *assets* graphiques, refait des *maps* pour le sortir sur Nintendo 64. »

Avant d'entrer dans le milieu du jeu vidéo, Florent Sacré suit une formation à l'École supérieure d'art et de *design* de Reims, puis enchaîne les illustrations pour différentes entreprises: Backstab Magazine, Glénat, Delcourt, etc. Sa carrière vidéoludique démarre en avril 1997, lorsqu'il est embauché par Ubisoft pour travailler sur *Tonic Trouble*. Il travaillera sur plusieurs épisodes de *Rayman* (*Rayman 2*, *Rayman Revolution*, *Rayman contre les Lapins Crétins*), ainsi que d'autres grosses productions d'Ubi: *Beyond Good & Evil*, *King Kong*, *Zombi U...*

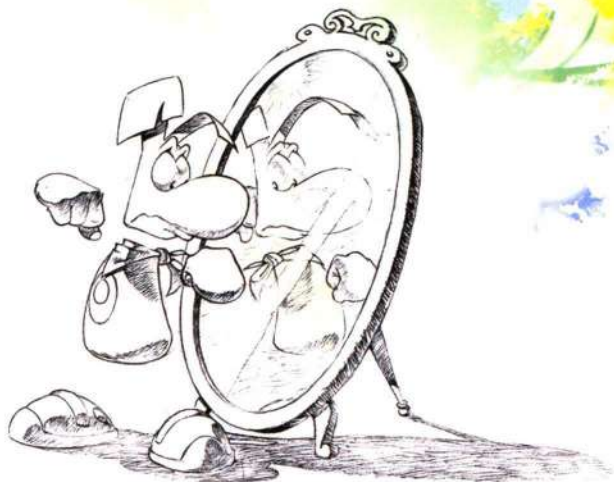
En parallèle, son attirance pour la bande dessinée l'incite à participer à différents ouvrages collectifs comme *Vies tranchées* et *Regulus regulus*.

Au final, il ne faut pas voir dans l'attitude de l'équipe de *Rayman* un sentiment de rancœur envers celle de *Tonic Trouble*. Comme ce jeu a servi (malgré lui) de « pilote » à la création d'un moteur 3D pour *Rayman 2*, l'équipe de Montpellier reste très reconnaissante du travail effectué en amont sur ce projet. D'ailleurs, ceux qui ont terminé les aventures du héros violet auront remarqué un clin d'œil sympathique à *Rayman* dans le générique de fin. *Tonic Trouble* reste donc un projet assez fou, à l'image de la promotion organisée pour sa sortie. Toute l'équipe de développement a été conviée à Disneyland Paris, la consigne étant d'être déguisé de manière stupide! Par la suite, la marque *Tonic Trouble* s'est même vue associée à des produits alimentaires.

RAYMAN 2 : L'ÉCHAPPATOIRE À TONIC TROUBLE ?

Ce développement chaotique lié à l'inexpérience de l'équipe en matière de 3D a donc conduit à une scission. Pour mettre *Rayman 2: The Great Escape* en chantier, Ancel se tourne vers des programmeurs d'Ubisoft Annecy qui travailleront par la suite sur *Beyond Good & Evil*. Le développement est finalement réparti sur trois sites: Montpellier pour la section créative, Annecy pour l'équipe de codeurs et Paris-Montreuil pour le gros du travail sur la production du jeu. L'équipe refait le moteur de *Tonic Trouble* en l'accéléralant et en retirant du code tout ce qui est inutile.





Arrivé à la fin du développement de *Tonic Trouble*, Michaël Janod est embauché sur *Rayman 2* en tant que *level designer* et *gameplay programmer*. Il évoque pour nous les relations entre les différents sites de travail, à une époque où Internet en est à ses balbutiements: «Pour gérer la communication entre les équipes de Montpellier et Montreuil, on utilisait déjà un système de mails internes, qui n'acceptait pas de très gros fichiers. On utilisait évidemment beaucoup le téléphone. Heureusement, Michel montait pas mal à Paris, et une grosse partie de l'équipe de Montpellier est allée passer plus d'un mois là-haut. Cela a permis notamment de créer des liens entre les deux pôles.»

Même si le développement de *Rayman 2* se passe bien, ses débuts maladroits et hésitants ne sont pas sans rappeler les mauvais souvenirs de *Tonic Trouble*, de l'aveu même de Michel Ancel: «À Montpellier, le jeu existait tout entier sous la forme d'un prototype. Et à Montreuil, ils ont recommencé à embaucher des hordes de mecs qui ne comprenaient rien à ce qu'on avait fait. Au bout de trois mois à peine,

tout le monde se haïssait. Avec Frédéric Houde, on a fini par louer un appartement dans la capitale, pour constituer une équipe sur place. On montait donc à tour de rôle, pour y assurer une présence permanente. La responsable de la production a littéralement pété un câble. Heureusement, sa remplaçante, Pauline Jacquey, a compris qu'il fallait nous faire travailler ensemble, en prenant les bonnes décisions.»

Actuellement en poste dans les locaux du studio Reflections situé à Newcastle, Pauline Jacquey a eu la gentillesse de trouver un moment dans son emploi du temps pour répondre à nos questions et revenir sur cette période folle. Elle qui a commencé sa carrière dans les jeux vidéo à l'âge de vingt-deux ans auprès de Gérard Guillemot évoque notamment l'ambiance et les conditions de travail de l'époque: «Aujourd'hui, il est commun de faire travailler ensemble plus de 800 personnes basées sur différents sites, dans quatre ou cinq studios. D'une certaine manière, on le faisait déjà à l'époque, mais d'une façon beaucoup plus amateur. Concrètement, on trouvait par exemple un employé



de Montpellier effectuant une modification du code du jeu réalisé à Annecy qui modifiait le mouvement du saut de Rayman. L'employé d'Annecy pouvait ne pas s'en rendre compte, pendant qu'à Paris, d'autres se retrouvaient à créer des *maps* en fonction du saut non modifié, 10% trop grand ou trop petit ! C'était d'un niveau d'amateurisme absolu. On se mettait sur la gueule non-stop ! Mon boulot a donc été d'améliorer la communication. De "traduire" ce que Michel disait. J'ai surtout fait de la coordination. L'équipe étant très jeune, des employés en géraient d'autres sans vraiment s'en rendre compte. Ils étaient managers sans le savoir. »

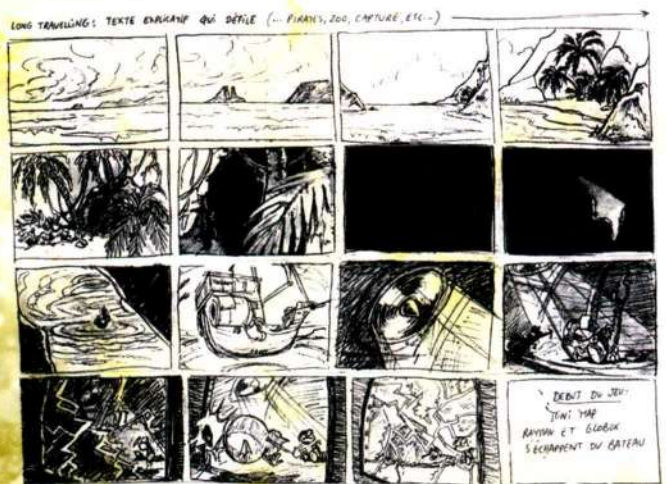
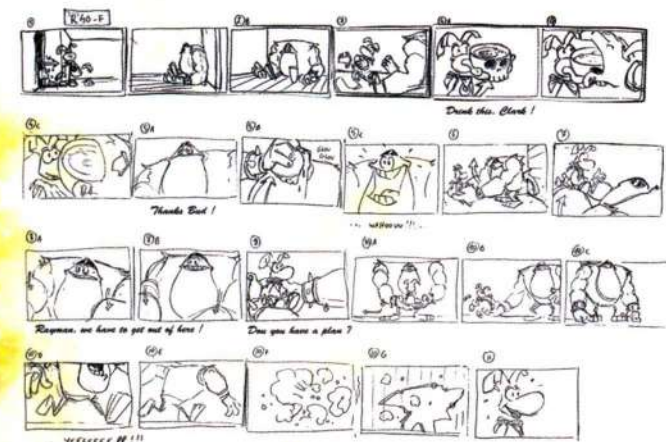
À la fin des années 1990, l'organisation en interne d'une équipe de développement chez Ubisoft se faisait encore par pôles de compétences. On retrouvait donc une équipe d'artistes, une de *level designers*, une de programmeurs, etc. Le problème, c'était qu'à Paris, toutes travaillaient à des étages différents, ce qui engendra de nombreux soucis d'organisation. Pauline Jacquey précise : « Les personnes passaient leur vie à courir dans les escaliers d'un étage à l'autre pour faire des ajustements.

Ma première action a donc été de déménager tout le monde pour les asseoir les uns à côté des autres. Réunir les artistes et les *level designers* était une priorité afin de créer un niveau du jeu cohérent. »

Nous sommes alors en 1997 et tout se passe majoritairement par fax et par téléphone : l'angoisse dans un milieu où la communication est primordiale. Et ce n'est que courant 1998 que Michel Guillemot, le plus branché technologie et *process* des cinq frères Guillemot, décide de faire plancher une équipe de développeurs sur un système de messagerie interne, façon Minitel, visant à régler ces problèmes. Le rôle de Pauline Jacquey sur *Rayman 2* n'est pas à prendre à la légère. Sa curiosité et sa franchise envers Michel Ancel et son équipe instaurèrent un climat de confiance entre Montpellier, tête pensante du projet, et Paris, davantage dans l'exécution. Très modeste, la productrice s'amuse à revenir pour nous sur les rencontres touchantes lors du salon de l'E3 1999. L'Electronic Entertainment Expo n'était alors pas encore l'immense salon qu'il est devenu aujourd'hui. « On regardait beaucoup ce que faisait Naughty Dog. Ils avaient alors *Jak & Daxter* en cours de développement, *Crash Bandicoot* était déjà sorti. On les considérait un peu comme nos héros, aux côtés de Nintendo. Bref, quand on a rencontré une partie de leur équipe, ils nous ont avoué avoir regardé et apprécié ce que l'on faisait avec *Rayman 2*. C'est là que j'ai pris conscience qu'on était sur quelque chose qui tenait la route. »

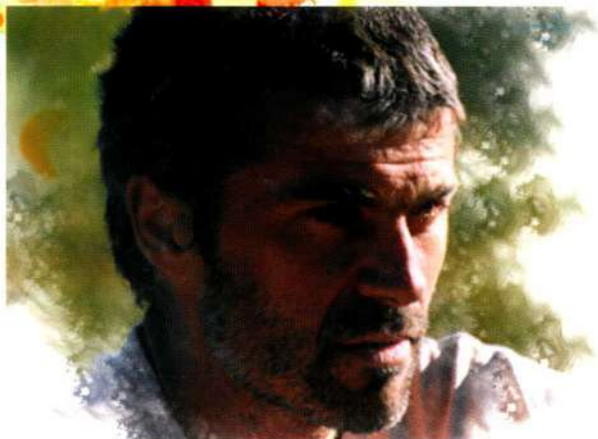


47



DES AMBITIONS NARRATIVES

Rayman 2 étant une réponse directe à *Tonic Trouble*, il fallait se différencier de ce projet. Ancel confirme: « Dans Rayman 2, les mondes présents sur la carte étaient liés à l'histoire. Vu que dans *Tonic Trouble*, qui avançait toujours en parallèle, le propos était beaucoup plus déjanté, j'ai voulu ramener Rayman à quelque chose de plus sage. C'est pour cela qu'on a utilisé uniquement le monde magique de la forêt, issu du premier Rayman. Le but était de créer une cohérence, une "couleur", un fil conducteur, entre les stages. [...] D'une certaine façon, il n'y avait pas le choix [NDLA: il fallait distinguer les deux jeux] sachant qu'ils devaient sortir quasiment en même temps. Cela n'aurait servi à rien de faire un simple clone. On a donc laissé le côté débile à *Tonic Trouble* pour se concentrer sur l'aspect féérique. » Un univers un peu trop gentillet pourtant, au goût de Serge Hascoët: « Ayant une vraie faiblesse pour Rayman et son côté délirant, j'ai trouvé le deuxième épisode un peu trop sage. Si ça n'avait tenu qu'à moi, j'aurais appliqué la méthode Nintendo, où l'on retrouve les mêmes univers aussi bien en 2D qu'en 3D. Ainsi, j'aurais fait Rayman 2 à l'image du premier. Ceci étant dit, je ne regrette pas la direction prise par cette suite. On a eu des choses géniales, comme la naissance de Globox, un très bon personnage. » Le sidekick de Rayman s'impose d'emblée comme un être attachant et deviendra d'ailleurs l'un des personnages centraux de Rayman 3.



Dans *Rayman 2*, l'ambiance onirique se traduit, entre autres, par un aspect narratif plus poussé que dans le titre originel, et ce grâce au travail d'écriture de Jacques Exertier. Rayman et ses comparses sont donc plus bavards, à défaut d'être intelligibles. En effet, les limites techniques de la Nintendo 64, console choisie pour accueillir le jeu, contraignaient les personnages à parler un dialecte fictif nommé « wandayé ». Ce nom vient de l'interjection poussée par Rayman lorsqu'il se prend pour Ryu de *Street Fighter* et qu'il donne un coup de poing vers le haut en sautant.

Jacques Exertier est arrivé chez Ubisoft au moment où les consoles de jeu devenaient suffisamment puissantes pour envisager des animations complexes pour les personnages. Autrement dit, une période pleine de challenge, où il devenait nécessaire de faire appel à des animateurs chevronnés. Exertier, qui a été *character designer*, *storyboarder*, animateur et directeur d'animation pour différentes séries télévisées, choisit de relever le défi : « *Rayman 2* correspond au passage à la 3D. Il y avait donc énormément de choses à retravailler. Avec Michel Ancel, j'ai donc redessiné le personnage de Rayman pour définir son look en trois

dimensions. Comme il souhaitait que l'aspect narratif soit plus développé dans cette suite, j'ai créé plein de personnages et mis en place la trame narrative. Puis, j'ai commencé à réaliser l'intégralité des *story-boards* des cinématiques. Les détails de l'histoire se sont construits petit à petit. Le but était de donner du corps aux personnages par le biais de l'histoire, des cinématiques et de l'animation. » L'univers onirique de cet épisode permet alors toutes sortes d'expériences visuelles, comme le Polokus aux bras immenses ou les Ptizètres qui se chamaillent pour une couronne.

Il va sans dire que l'expérience de Jacques Exertier dans le dessin animé traditionnel a pesé énormément. Toutefois, la technique de la 3D, encore nouvelle, ne va pas sans poser quelques soucis. « Comme on ne la maîtrisait pas, on a continué à animer en 2D, sur papier au début. On produisait tous les dessins, puis nos animations étaient reproduites en 3D par ceux qui maîtrisaient déjà le logiciel 3D Studio. C'était extrêmement fastidieux car il fallait scanner tous les dessins, faire sa feuille d'expo [NDLA : décrire ce qui se passe dans chaque plan], retourner à la table à dessin, modifier tel ou tel passage, scanner à nouveau, etc. Au final, on n'était même pas sûr du résultat parce que la couleur impacte toujours la perception de vitesse. » Jacques Exertier finit par se mettre à l'animation 3D. Une délivrance. En effet, pour la première fois, il peut voir instantanément le résultat de l'animation. Il est enfin possible de bosser le *timing* et le *spacing* [NDLA : l'espacement entre le défilement des images] de manière beaucoup plus fine que sur papier. « De plus, on pouvait enfin déplacer la caméra où l'on voulait, afin d'exploiter tel ou tel point de vue. Tout ceci paraît évident aujourd'hui, mais à l'époque, c'était une révolution ! » Avec le recul, l'homme qualifie le scénario de *Rayman 2* de « classique et linéaire ». La difficulté résidait dans la création d'une trame et d'une cohérence narrative entre

des niveaux qui s'enchaînaient. Jacques Exertier ajoute: «C'était quelque chose que l'on n'avait jamais fait. D'ailleurs, le côté onirique n'implique pas que l'on peut faire ou montrer n'importe quoi! Cependant, pour une première expérience de mêler *gameplay* et scénarisation, je pense que c'était moins difficile qu'avec des univers plus réalistes, comme celui de *King Kong*, par exemple.»

LA MISE EN PLACE DU SCÉNARIO

La constitution de ces relations entre scénario et *gameplay* a donc nécessité du travail, ainsi qu'un besoin en personnel supplémentaire. À Paris, Nicolas Chereau – qui a travaillé sur les CD-ROM ludo-éducatifs *Rayman* que nous abordons dans un prochain chapitre – est recruté sur *Rayman 2* un an après le début du développement pour aider à re-

lier de façon logique les différents environnements du jeu. Il nous raconte: «En tant que *gameplay programmer*, j'ai intégré les cinématiques dans le jeu. En contact direct avec les équipes de Michel Ancel, j'ai travaillé avec un *storyboarder* pour qu'il retouche quelques angles de caméra. On utilisait un outil loin d'être pratique au sein duquel il était par exemple délicat d'intégrer les positions de la caméra en script. Mais le résultat est là, avec des cinématiques en temps réel, ce qui n'était pas courant à cette époque.»

David Neiss aurait dû commencer sa carrière chez Ubisoft en tant que scénariste de *Rayman 3*. Pourtant, il sera appelé à la rescousse sur le deuxième épisode pour rafistoler le scénario, qui s'était vu dilué au fur et à mesure de l'avancée de la production. Il l'arrange donc du mieux qu'il le peut, en ajustant l'histoire pour qu'elle corresponde à l'enchaînement des niveaux. Il nous explique: «J'ai essentiellement utilisé les cinématiques déjà existantes, en changeant les dialogues. On a pu rajouter trente à quarante secondes de cinématiques avec des Ptizètres pour raccommoder le tout. Ce n'était pas facile car il y avait des contraintes énormes. Par exemple, je ne pouvais pas afficher plus de deux lignes de texte à l'écran avec de très gros caractères.»

Très posé, l'homme tire une grande fierté de cette période tout en sachant rester humble: «Je me rappelle les retours de Stéphane Zinetti, un graphiste qui a mis en place les sessions de *playtests*, qui revenait d'une de ces séances dont il était responsable. Il nous raconte que les joueurs avaient adoré, car l'histoire commençait d'être mise en place. Comme quoi, même quelque chose d'aussi enfantin et simple avait son importance. Je me doute bien que l'attrait ne provenait pas du scénario *stricto sensu*, mais bien de ce petit air de "Il était une fois..." magique que l'on proposait au joueur pour les faire rentrer dans le jeu.»



Après des études de cinéma, David Neiss s'épanouissait donc dans son travail pour Ubisoft, où il pouvait narrer de jolies histoires à des milliers de joueurs. Et, alors qu'il avait été initialement recruté pour un travail d'écriture beaucoup plus sérieux pour un projet de science-fiction qui n'aura jamais vu le jour – traitant de la terraformation de Mars, sujet alors au cœur des recherches de la NASA –, il travaillera finalement sur les deux épisodes 3D de *Rayman*.

L'IMPORTANCE DES PLAYTESTS

Le premier épisode l'a démontré : un nombre insuffisant de séquences de *playtests* peut conduire à des pics de difficulté malvenus. Pour ceux qui ne seraient pas familiers avec le terme, précisons qu'il fait référence à des sessions de jeu organisées par le développeur, afin de jauger la façon dont le public réagit à son titre. Ces joueurs comprennent-ils ce qui leur est demandé dans la démo ? Progressent-ils sans trop de souci ? Les phases de *playtests* servent à aiguiller l'équipe sur le travail en cours, même dès les prémices d'un projet. En effet, ces dernières peuvent intervenir très tôt dans le développement, alors même que le jeu n'est encore qu'un prototype très abstrait.

Lors de la production de *Rayman 2*, il n'existe pas encore de laboratoire pour ces testeurs. La productrice Pauline Jacquey demande donc à trois membres de l'équipe d'organiser ce genre d'événements. Parmi eux, le graphiste Stéphane Zinetti s'est pris au jeu comme jamais : « Je suis rentré à fond là-dedans. Même si ce processus ne s'avérerait pas très créatif, j'ai vraiment adoré participer à ces séances. En les organisant et les suivant moi-même, je me suis vraiment aperçu à quel point elles étaient importantes. Sur tous les



jeux sur lesquels j'ai bossé par la suite, j'ai mis un point d'honneur à en lire les résultats. »

Ces expériences permettaient aussi de cerner les profils des joueurs. Par exemple, Stéphane Zinetti se rend compte que la manière de jouer diffère selon qu'une fille ou un garçon prend la manette. Les premières ont ainsi tendance à fouiller dès qu'elles arrivent dans un environnement bucolique, alors que les seconds recherchent plutôt de l'action.

Rayman 2 et dans une moindre mesure *Rayman 3* marquent les premières expérimentations en 3D pour certains adultes. Pas encore habitués à cette représentation, ils peuvent parfois rencontrer beaucoup de difficultés à progresser. Stéphane Zinetti poursuit : « On avait fait tester un niveau de *Rayman 2* à un salarié du secteur comptabilité d'Ubisoft qui ne jouait pas du tout. Et il est resté bloqué

au tout début du jeu car il n'arrivait pas à monter sur la première caisse. Impossible pour lui de se repérer dans une représentation 3D. C'était calamiteux ! »

De manière générale, les enfants gèrent la transition de la 2D à la 3D avec plus d'aisance. Mieux, ils n'hésitent pas à proposer des idées pour améliorer les jeux. Sur *Rayman 2*, Stéphane Zinetti se souvient d'un *playtest* d'une séquence où le joueur devait libérer une baleine : « Les gamins ne comprenaient pas car des lasers emprisonnaient le mammifère. Ils nous faisaient alors remarquer qu'il était impossible d'avoir des lasers sous l'eau ! C'était amusant car les enfants se montrent souvent créatifs et apportent des solutions. »

Avant d'intégrer Ubisoft, Stéphane Zinetti travaillait dans une agence publicitaire qui produisait des CD-ROM destinés à l'autoformation au sein des entreprises. Souvent, il scénarisait ses créations de façon rigolote, grâce à des mini-jeux. Son expérience dans la pub va étonnamment le servir sur un point bien précis : l'importance de la typographie. Celle utilisée dans les textes de *Rayman 2* s'avère problématique car toute en lettres capitales, elle distingue peu les C et L, ce qui prête à confusion. Il arrivait aussi que des enfants se trompent dans la lecture du titre à cause de l'absence d'accents. Ils pouvaient par exemple lire « porte » au lieu de « porté ». Comme le vocabulaire peut être dur à comprendre pour les plus jeunes, il faut donc être vigilant, surtout quand il s'agit d'un tutoriel ou de l'explication d'une nouvelle règle de *gameplay*. La typographie fut modifiée afin d'être parfaitement lisible.

On peut d'ailleurs s'étonner de voir Stéphane Zinetti travailler aussi bien sur les graphismes que sur les *playtests*. La raison est simple. Arrivé sur le projet tout juste six mois





avant la fin du développement, Stéphane Zinetti est formé par les gens de l'équipe car il ne connaît alors pas grand-chose en jeu vidéo. Il viendra alors prêter main-forte aux équipes. En plus des *playtests*, il récupère toutes les tâches de fin de production auxquelles personne n'est affecté, ce qui lui permet de se trouver. Concrètement, il optimise tous les niveaux de glisse pour qu'ils s'intègrent correctement au jeu. «Ce n'étaient pas les *stages* les plus faciles pour commencer, compte tenu des problèmes de collisions assez forts qu'ils engendraient. J'ai repris ceux existants et en ai même créé un ou deux. On m'a confié ces *stages* en me disant qu'ils seraient dans le jeu final si j'arrivais à les reprendre correctement. Un vrai challenge en somme, pour un débutant comme moi. J'ai pu aussi travailler sur des niveaux bonus avec Michel Ancel et Michaël Janod.»

LIBERTÉS CRÉATIVES

Comme *Rayman*, sa suite comporte son lot d'améliorations majeures permettant à l'équipe d'avancer dans la bonne voie. Plus précisément, c'est Frédéric Houde qui travaille sur un aspect primordial du jeu sur son temps libre. Serge Hascoët confie : «Il a eu une idée géniale sur les

contrôles, allant à l'encontre de ce que nous pensions, Michel et moi. Nous étions en effet persuadés, au début, d'implémenter dans le jeu des contrôles indexés au personnage, comme dans *Resident Evil* [NDLA : à savoir que pousser le *joystick* vers le haut fera avancer le personnage, quelle que soit son orientation dans le plan 3D. Le pousser vers le bas le fera reculer; vers la droite ou la gauche, il pivotera sur son axe]. Et c'était nul ! Il nous a persuadés d'opter pour un contrôle par rapport à l'écran, à la *Super Mario 64*. Si le joueur veut que le personnage aille "vers lui", il incline le *joystick* vers lui. Tout simplement ! Si Frédéric n'avait pas fait son prototype seul dans son coin, on serait encore avec nos contrôles pourris ! » Un choix approuvé également par le *lead programmer* Yann Le Tensorer : «Avec la 3D sont venues des problématiques de collisions et de caméra, mais aussi des soucis de contrôle et de *gameplay*. Pour le contrôle de *Rayman*, j'étais un grand fan des maniabilités à la *Mario* ou à la *Crash Bandicoot*. En somme, des jeux où le personnage fait face à la caméra quand le *joypad* est incliné vers le joueur.»

Maintenant que les grands axes du développement ont été fixés, l'équipe se libère un peu plus et laisse parler sa créativité. Vers la fin du projet, Michaël Janod se fait plaisir. Les outils sont maîtrisés et les textures et animations à



portée de main. Une fois la période de *debug* terminée, il peut donc prototyper ce qu'il désire : « J'ai créé des niveaux, ainsi qu'un Rayman capable de lancer ses poings. J'avais adoré cette idée de *gameplay* dans le premier épisode et je trouvais qu'elle manquait un peu à cette suite. On a donc essayé de l'inclure, mais on a rencontré des problèmes de visualisation et de rythme, d'où l'apparition, pour compenser, de projectiles magiques pour Rayman dans la mouture finale. J'ai aussi créé pas mal de *gameplays* exotiques sur *Rayman 2* : les missiles à pattes, les tonneaux et bateaux volants, le serpent en ski nautique, etc. J'en ai inventé certains, amélioré d'autres. Par exemple, le missile ne volait pas au début, et ses contrôles s'avéraient très rudimentaires. Je l'ai d'abord fait courir au plafond avant d'évoluer vers la version volante. Quant au serpent, Michel Ancel n'en voulait pas. Je l'ai quand même fait, et il a trouvé ça bien, donc on l'a gardé. Michel a un œil critique sur tout, et son niveau d'exigence lui permet d'arriver à tirer le meilleur de chaque personne avec qui il travaille. De toute façon, il y avait une vraie liberté créative dans ce projet. Évidemment, des équipes transversales se sont quand même occupées de gérer la cohérence du tout, en jetant un œil aux plans de caméra, à la répartition des bonus, etc. Le but était de ne pas finir avec un titre aux missions trop disparates. »

Le temps de se resservir un thé dans les locaux de Montreuil, et Michaël Janod nous fait part d'une dernière anecdote amusante sur son historique avec l'univers de *Rayman* : « Un jour, nous étions pris par le temps, et il fallait sauvegarder le fichier de création d'un ennemi. On s'est regardé bêtement avec Michel Ancel sans savoir quoi mettre comme nom de fichier. Michel a alors dit : "Appelons le Le Janod !" C'est ainsi que mon nom s'est retrouvé associé à un ennemi du jeu. Tout simplement ! » dit-il en rigolant. Pour mieux situer la bestiole en question, on la retrouve dans *Rayman Origins*. Elle est toute noire, recouverte de pics, et n'a qu'un seul œil. D'ailleurs, en parlant de nom de créatures, *Rayman 2* comporte aussi son lot de noms ancrés dans le réel, malgré son côté féérique. Ainsi, une petite fée se prénomme Ludivine, en référence à la fille du créateur du personnage. Les bêtes noires volantes qui se dirigent vers le joueur s'appellent les Capoué, en référence au fameux sketch de François Pérusse. Enfin, le papillon jaune, avec des trous dans les ailes, est lui connu sous le nom de Popolopoi, soit le « cri de guerre » d'un fou qui passait sous les fenêtres du studio situé place de la Liberté à Montpellier à cette époque.





RAYMAN 2 DÉBOULE SUR DREAMCAST ET PLAYSTATION 2

Le développement de *Rayman 2* étant réalisé sur PC, il faut quasiment diminuer de moitié la résolution lors de la phase d'adaptation sur Nintendo 64. Pour lutter contre cette « dégradation » du travail originel, le *gameplay programmer* Olivier Dauba effectue un travail d'optimisation conséquent : « Plein d'éléments étaient trop gourmands. On n'était pas du tout à 60 fps [NDLA : fps pour *frames per second*, soit « images par seconde »]. Je devais donc reprendre toutes les *maps* et leurs cycles de calculs, pour que cela se rapproche le plus possible des 60 images par seconde. Cela m'a fait retoucher le cœur du jeu. Je voyais plein de petits bouts de codes : de l'IA [NDLA : Intelligence Artificielle], des personnages, des capteurs servant à la logique du jeu comme des validations de déclenchements... J'ai dû retoucher toutes ces choses pour les faire fonctionner correctement. C'était une excellente expérience pour commencer dans le jeu vidéo. »



Ayant un *background* d'ingénieur en aérospatial, Olivier Dauba découvre les jeux vidéo avec des ordinateurs tel que le Thomson MO5. Le secteur de l'industrie aérospatiale ne lui plaisant pas autant qu'espéré, il se tourne vers sa vieille passion : le jeu vidéo. Il commence donc par approcher des entreprises fabriquant des simulateurs d'avion afin de rester plus ou moins dans son domaine d'origine. Il contacte même Ubisoft car l'une de ses branches concerne directement les jeux de Formule 1. Finalement, le contact se fait et après une période de formation, on lui propose de rejoindre le projet *Rayman 2*. Il participe à la dernière année de production du jeu sur le site de Montreuil.

Quand le jeu sort sur Dreamcast le 23 mars 2000 en France, force est de constater qu'il s'approche des 60 images/seconde et que les textures se montrent plus fines. Réalisée à Montreuil, cette version demandait un vrai travail d'ajustement, comme s'en souvient Nicolas Chereau: « C'était totalement nouveau, aussi bien pour les *data managers* que les programmeurs. Il a fallu programmer les sauvegardes, réadapter les contrôles et les menus, ce dont je m'étais occupé sur Nintendo 64. On a aussi refait certaines phases de *gameplay*, retouché l'habillage des textes. En fin de compte, il ne s'agissait pas d'un simple portage, puisqu'on est entré dans une phase de développement d'environ un an pour proposer, par exemple, le Globox Disk. » En effet, en plus de l'amélioration des performances d'affichage, de la qualité des textures, des environnements et des effets spéciaux, Ubisoft souhaitait apporter une plus-value à ce portage. Selon l'artiste Manuel Hauss, la demande d'origine était d'inventer un jeu multijoueur récréatif à la *Bomberman*, le titre culte de Hudson, mais adapté à l'univers de *Rayman 2*. Il nous précise: « Cela s'est fait dans les derniers instants avant la sortie. Nous avons choisi de partir des petits Globox et d'en faire les pions de notre jeu de plateau, que l'on a raccroché à une de nos idées de *game design*, le labyrinthe mobile. Nous avons aussi travaillé sur une petite genèse de cette aire de jeu pour créer un lien avec le reste du titre. »

Il s'agit ici d'un mini-jeu de la mouture Dreamcast, constitué d'une arène labyrinthique dont le joueur doit atteindre le centre pour y récupérer des Lums, avant de les ramener dans sa base. Jouable à deux, ce mode *Capture the flag* « raymanisé » propose un panel de huit mini-Globox différents à incarner, mâles et femelles. À noter qu'on retrouve aussi ce mini-jeu dans *Rayman Revolution*, sous le nom Glob Disk.

Quant à la musique, rappelons que les compositions de la mouture Nintendo 64 étaient au format MIDI. Pour Manu Bachet, *music supervisor* arrivé sur les versions Dreamcast et PlayStation 2, il a fallu refaire intégralement la bande sonore avec de vrais instruments. Le budget nécessaire pour engager un orchestre n'était pas prévu, lui et son équipe ont donc dû faire le maximum pour que la qualité musicale monte d'un cran, par rapport à la version N64. Tous les thèmes d'Éric Chevalier ont été repris, et ce dernier a même composé une bonne heure de musique supplémentaire spécialement pour ces portages.



Le portage de *Rayman 2 : The Great Escape* sur PlayStation 2 pouvait apparaître comme opportuniste auprès de certains. La nouvelle console de Sony n'est alors disponible que depuis un petit mois sur le territoire européen, et les bons jeux de plates-formes sur ce support ne courent pas encore les rues. La machine est en effet réputée pour être difficile à programmer. Cette adaptation doit permettre à la marque d'Ubisoft de s'imposer sur la nouvelle machine de Sony. C'est sous l'appellation *Rayman Revolution* que le titre voit le jour le 14 décembre 2000. Ce changement de nom est justifié par la nature du projet, envisagé comme un simple portage mais adoptant lui aussi bien vite des allures de grosse production. Le directeur artistique Florent Sacré s'en souvient très bien: «Le jeu a été lancé à Annecy autour d'une petite équipe. J'arrivais donc avec l'équipe graphique que nous étions deux à diriger. Une fois sur place, on a découvert que les *level* et *game designers* avaient déjà commencé de s'approprier les règles de jeu, en créant un *Rayman 2* bis au lieu de simplement en faire un portage! J'étais atterré. Autant dire que le premier jour fut synonyme d'engueulades!» Des contraintes de cohésion, mais aussi d'autres d'ordre technique: «Le moteur de jeu nous a beaucoup limités: le choix de faire un *hub* gigantesque [NDLA: un lieu central reliant les différents niveaux entre eux, exclusif à cette version du jeu] pour desservir toutes les *maps* était très complexe à réaliser. C'était sûrement trop ambitieux par rapport aux capacités de l'équipe, en partie composée de développeurs encore inexpérimentés, et du temps qui nous était imparti. On a même dû créer de nouveaux kits de textures graphiques en 2D.» Malgré toutes ces difficultés, le jeu s'en tire avec les honneurs et ne dénature pas le *Rayman 2* originel.

RAYMAN ORPHELIN

La fin du développement de *Rayman 2 : The Great Escape* conduit le studio d'Ubisoft Montpellier à une vraie réflexion. Avec certains collègues d'Annecy et de Paris, Michel Ancel a envie de quitter Ubisoft, une fois de plus. Yves Guillemot souhaite évidemment retenir le créateur et lui demande ce que lui et son équipe ont envie de faire. Il se rend en personne à Montpellier pour cela afin de discuter d'un projet qui deviendra le futur *Beyond Good & Evil*. Une équipe presque indépendante se monte. C'est d'ailleurs à cette période que la Villa (le nom du studio) prend forme. Michel Ancel s'en souvient bien: «J'ai choisi cette villa car le but était de ne pas trop s'éloigner du centre-ville, là où le premier *Rayman* est né, en partie du moins. C'est marrant de constater que nos jeux et nos moteurs sont issus d'individus, et ne sont pas le fruit de gros projets industriels. Au final, pas mal de choses sont venues d'ici, comme la licence *Just Dance*, un mini-jeu récupéré des *Lapins Crétins*.»

Voilà donc Rayman abandonné un temps par son papa. Michel Ancel se consacre aux aventures de Jade, héroïne de *Beyond Good & Evil*, et le troisième épisode de la série *Rayman* se retrouve aux mains de l'équipe parisienne. Une fois de plus, les débuts du développement seront laborieux, et il faudra un certain temps avant que le projet ne trouve ses marques...







Chapitre 4

**RAYMAN 3 :
HOODLUM HAVOC,
RAYMAN SANS
MICHEL ANCEL**



RAYMAN 3 HOODLUM HAVOC



Genre: Plates-formes

Éditeur: Ubisoft

Développeur: Ubisoft Paris

Nombre de joueur(s): 1

20/03/2003,

02/03/2003 (US) sur GameCube.

Courant du mois de mars 2003

aussi sur les autres supports.



Dans ce troisième épisode de la licence, la principale nouveauté est liée à l'équipe en charge du développement. *Rayman 3 : Hoodlum Havoc* est en effet réalisé exclusivement par la branche parisienne d'Ubisoft. Empruntant une fois de plus le chemin de la 3D, cet opus sort d'abord sur Nintendo GameCube et se caractérise par un humour corrosif plutôt efficace. Quant au *gameplay*, il est basé sur un principe de costumes attribuant des pouvoirs temporaires au héros : hélico, poings d'acier, grappin...

RAYMAN «CAS» 2000

Avant d'en venir à ce troisième épisode de la série à proprement parler, il est impensable de ne pas mentionner un projet très peu connu. Son nom de code: *Rayman 2000*. Il s'agit en fait d'un prototype de suite directe à *Rayman 2: The Great Escape*. L'artiste Jean-Christophe Alessandri effectuait à son sujet quelques recherches purement graphiques. Il nous explique: «Le projet prenait place dans un environnement urbain, sur demande de Michel Ancel. Sur *Rayman 2000*, on voyait le héros de *Rayman 2* autour duquel j'ai construit des décors de villes en 3D, des rues, des bâtiments... Cette ville reposait sur un arbre géant. Par conséquent, quand on regardait alentour, on voyait la nature s'étendre, mais aussi d'autres cités attachées à d'autres arbres.»



Un univers original et une nouvelle direction pour la saga, qui n'aura finalement jamais aboutie, mais qui aurait pu – on l'imagine – offrir des séquences de plates-formes très prenantes. Ce genre de recherches préliminaires abandonnées n'est pas un cas rare dans le milieu du jeu vidéo, ni dans l'histoire de la série *Rayman*, comme nous le verrons plus loin.

En tout cas, le travail de Jean-Christophe n'a pas été complètement perdu, comme il nous le signale : « C'est amusant, mais une partie de mon boulot là-dessus a été en partie reprise dans la série télé en images de synthèse *Rayman* qui comprend trois épisodes sortis en VHS à l'époque. D'ailleurs, j'ai participé un petit peu à la série en faisant de la texture, notamment. »



LES YEUX PLUS GROS QUE LE VENTRE

Malgré les difficultés rencontrées sur *Rayman 2 : The Great Escape*, l'ambiance au sein de la production est restée relativement bon enfant. Hélas, on ne peut pas en dire autant des débuts de celle de *Rayman 3 : Hoodlum Havoc*. C'est la toute première fois que le site de Montreuil travaille seul sur *Rayman*, sans direction créative de l'équipe montpelliéraine. Les membres d'Ubisoft Paris ont peu de jeux dans les pattes et ressentent assez vite la pression. Pauline Jacquey, de nouveau en charge de la production, nous raconte : « Comme il s'agissait d'un gros projet, l'équipe s'est dit qu'il ne fallait pas déconner. Et ils sont donc partis sur un jeu qui ne déconnaît pas. Quand je suis arrivée, l'ambiance du titre était très sombre, l'action se déroulait en partie dans des catacombes. Le système de jeu était davantage orienté aventure, à la *Zelda*. Le ton ne collait pas du tout avec le personnage de Rayman, qui est ridicule par nature. C'était trop sérieux, trop premier degré. Et puis la production était très lente. »

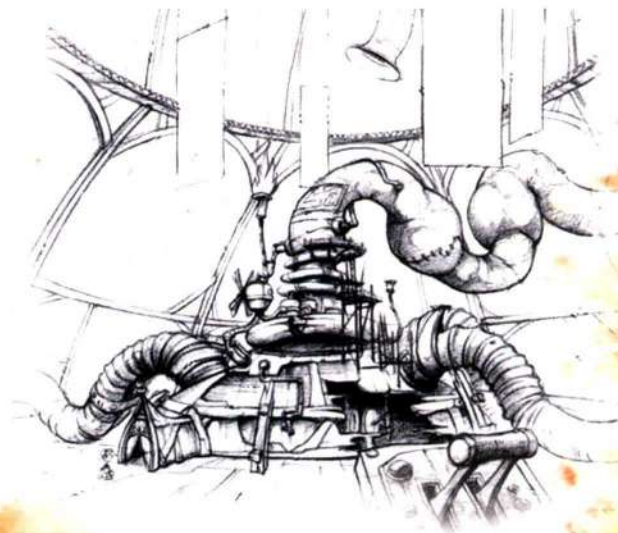
Ubisoft Montpellier avait d'abord porté *Rayman* sur le *Jade Engine*, le moteur créé pour *Beyond Good & Evil*, qui sera ensuite repris par le studio de Montréal pour être utilisé sur la trilogie *Prince of Persia : Les Sables du temps*. L'équipe de Montreuil n'a pas le temps de récupérer cette technologie. Elle travaille donc à partir d'une version

améliorée du moteur de *Rayman 2* pour entamer ce troisième épisode. Michel Ancel fait entièrement confiance à la branche parisienne pour aboutir à un rendu à la hauteur des exigences de la série. Il nous confie : « Ça ne me gênait pas du tout que Ubisoft Paris s'en charge. Les équipes étaient vraiment bonnes. Elles venaient d'ailleurs de temps à autre dans le Sud pour voir ce que l'on faisait sur *Beyond Good & Evil*. On en profitait pour leur donner des conseils. »

Malgré la jeunesse et la faible expérience des membres de l'équipe, *Rayman 3* est plein d'ambitions. Trop peut-être. Le *game* et *level designer* Benjamin Haddad nous le confirme : « On a sûrement voulu trop bien faire au début. On voulait montrer nos références, de *Zelda* à *Crash Bandicoot*. Il y avait une vraie volonté d'ouvrir l'univers, façon jeu d'aventure. On souhaitait garder la notion de rythmique présente depuis le premier *Rayman* mais, en même temps, on voulait des niveaux plus ouverts, davantage de narration, différentes manières de résoudre les énigmes, un peu

d'exploration... D'ailleurs, on est allé trop loin dans cette voie. Car plus on va dans l'exploration, plus on perd en rythme. Pourtant, on sentait bien qu'il fallait tendre vers du non-linéaire, un côté plus monde ouvert. On parlait beaucoup de *Jak & Daxter* qui allait sortir justement. Et quand ce fut le cas, ça nous a mis une claque salutaire. [Les développeurs de Naughty Dog] avaient réussi à concrétiser ce à quoi on aspirait. En mieux. Après *Crash Bandicoot*, c'était la deuxième fois qu'ils nous donnaient une leçon. »

On a déjà évoqué l'influence du studio de Santa Monica sur le travail des Français. Pourtant, l'inverse ne paraît décidément pas impossible, comme le laissait entendre Pauline Jacquey dans le chapitre précédent. Pour Benjamin Haddad, cela va même encore plus loin : « En fait, je pense que *Crash Bandicoot* a été influencé par le premier *Rayman* en termes de *level design* rationnel. On ressent ce côté moins subjectif et plus carré dans le *design*. De mon point de vue, ce jeu a réussi à théoriser la formule de Serge Hascoët. »



LE DÉCLIC

Tout se joue un an avant la sortie de *Rayman 3*, prévue par Ubisoft pour le début de l'année 2003 en Europe et aux États-Unis. L'équipe est alors dans une mauvaise passe. Le travail fourni est définitivement trop mature et noir par rapport au reste de la série. Car si *Rayman* plaît, c'est en partie pour son humour potache. Il faut donc revenir à du contenu fun et volontairement stupide pour retrouver la force de la série. Il fallait un déclic. Et déclic il y a eu. Pauline Jacquey nous raconte : « Je me rappelle que David Neiss avait du mal à trouver le bon ton. Il faut dire que c'est dur, surtout quand on te rabâche que les Américains n'ont pas le même sens de l'humour que nous. En même temps, on ne savait même pas ce que c'était "l'humour américain". Et puis, c'était le début du *marketing* chez Ubisoft, avec l'idée qui fallait viser une audience précise. On était censé ne pas cibler trop jeune. À un moment, j'ai dit au scénariste qu'il fallait qu'il arrête de se prendre la tête et faire ce qui le faisait marrer. » David Neiss émet alors l'idée de donner un nom débile au grand méchant et propose André. Le tour est joué, la machinerie s'emballe ! « Mine de rien, c'était pour moi un déclic pour prouver qu'on pouvait faire les choses simplement » rajoute Pauline Jacquey.

À partir de ce moment, l'équipe se libère, fait sauter les coutures de son projet et se lâche complètement. Le ton devient déjanté, voire impertinent. « L'humour presque irrévérencieux était nécessaire. Il fallait que ça nous fasse marrer en interne avant tout. On s'est quand même demandé si on n'allait pas trop loin parfois, comme avec les Ptizètres sous l'emprise de stupéfiants... Mais comme le scénariste David Neiss a eu l'intelligence d'écrire des dialogues innocents et non caricaturaux, ça passait bien. De toute façon, on a peut-être trop intellectualisé des choses sur lesquelles



il ne fallait pas s'attarder. Par exemple, je me souviens d'un niveau dans lequel un monstre poursuivait le héros. On s'est pris la tête pour définir pourquoi il le poursuivait. C'était une vraie volonté de bien faire, mais cela montre surtout que notre équipe était jeune» confesse Benjamin Haddad. De nombreux doubles sens et moult références au cinéma ou à d'autres jeux vidéo achèvent de conférer au titre un côté adulte, jusque-là absent de la licence.



En termes de références justement, là aussi, l'équipe se lâche. Visuellement, *Rayman 3* pioche aussi bien dans *Bone*, le *comic book* de Jeff Smith, que les livres d'Ursula Le Guin ou les films d'Hayao Miyazaki (*Princesse Mononoke*, *Mon voisin Totoro*, etc.). Le but est ici de donner une dimension épique très marquée, tout en conservant les aspects enfantins, poétiques, voire bizarres de la série. Ce dernier aspect a d'ailleurs marqué David Neiss depuis l'épisode fondateur: «L'aspect fantasque du premier *Rayman* m'a beaucoup plu. On y trouve des couches de complexités assez fascinantes. J'ai ressenti des choses qui n'étaient pas forcément du monde de l'enfance, avec des éléments étranges, voire inquiétants. L'idée était donc d'amener ça sur le troisième épisode.»

RAYMAN & GLOBOX: LE COMBAT DES CHEFS

D'un point de vue scénaristique, on retrouve le tandem Rayman et Globox au cœur de l'intrigue. Dans les années 2000, la mode est en effet aux tandems dans l'industrie du jeu vidéo. Bon nombre de jeux d'aventure-action basent leur *gameplay* sur un système d'entraide, comme ceux du créateur japonais Fumito Ueda: *Ico* (2001) et *Shadow of the Colossus* (2005). Globox ayant littéralement avalé le méchant de l'histoire, il est contraint d'ingurgiter fréquemment du jus de prune, ce dernier lui faisant tourner la tête, à l'image de la liqueur du même fruit. En découlent des situations cocasses qui font progresser l'histoire et, en un sens, évoluer les mécaniques de *gameplay*. David Neiss nous raconte: «Au début, on souhaitait inclure de nombreuses cinématiques. Mais comme ce n'était pas possible, on ne parvenait pas à montrer les ennemis autant qu'on le



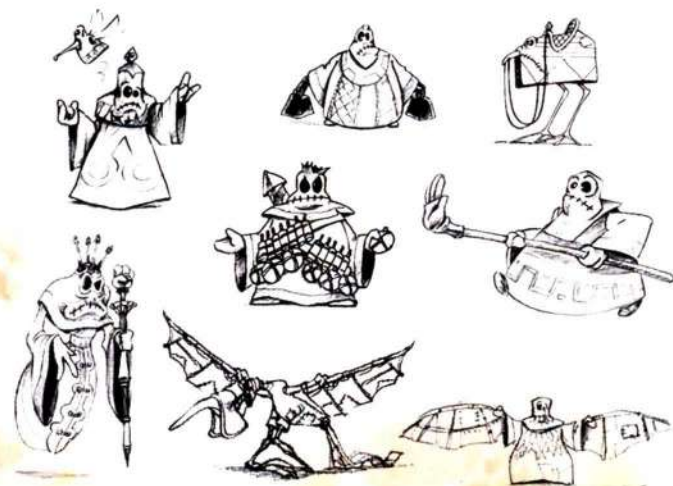
souhaitait. En conséquence, on s'est arrangé pour que le grand méchant soit toujours avec le joueur. C'est pour cela que Globox l'avale au début du jeu.» Ce choix soulève une problématique: le héros sera constamment accompagné par une intelligence artificielle. Il ne faut surtout pas que Globox soit un boulet, ni qu'il fasse tout le boulot à la place du joueur. D'où l'idée du jus de prune. Globox un peu saoul, il aide simplement Rayman ce qu'il faut et le laisse progresser tranquillement. Ainsi, on se retrouve face à un grand classique de la comédie: le petit personnage sérieux et le gros bêta un peu niais. Le duo en rappelle ainsi certains plus célèbres, comme Tintin et le capitaine Haddock ou Astérix et Obélix.

Pour faire avancer l'intrigue, la quantité de texte et de dialogues écrits s'avère impressionnante. Et beaucoup n'apparaissent pas dans la version finale! Les doublages se révèlent d'ailleurs extrêmement réussis. Car oui, *Rayman 3* bénéficie de voix doublées. Une première dans l'histoire de la licence. Pour ce faire, l'équipe fait appel au doubleur Martial Le Minoux, à qui l'on doit des personnages comme Clank dans *Ratchet & Clank* ou le Professeur Layton dans

la série éponyme. Dans le jeu qui nous intéresse, il double Murphy et les Ptizètres, ce dont David Neiss se souvient particulièrement: «On pouvait tester les acteurs sur plein d'aspects pendant les castings. C'était excellent! On a rigolé comme des bossus, à vrai dire. Martial Le Minoux avait développé un vrai ton pour certains personnages. Tout ce travail n'a pas pu être fait dans les autres pays, et c'est peut-être pour cela que le jeu a moins bien fonctionné en dehors de la France. Pourtant, il y avait aussi des acteurs excellents. On devait même avoir Jack Black [NDLA: musicien dans le groupe de rock Tenacious D, et acteur dans de nombreux films comme *King Kong* de Peter Jackson] pour Globox. Forcément, quand on a que le temps de faire une traduction et pas une adaptation, ça ne sonne pas aussi bien que le matériau originel. Pour Globox, on a tenté différentes voix, mais un ton guttural ne correspondait pas. Son doubleur final, Jean-Jacques Nervez, est vraiment hilarant.» En résumé, l'histoire tient tout à fait la route. David Neiss se permet même de boucler la boucle entre le début du jeu – Rayman n'a plus ses mains –, et la cinématique de fin, où l'on comprend que ces dernières peuvent agir d'elles-mêmes.

TROUVER LE BON ENNEMI

Dans un jeu vidéo, la présence d'un méchant charismatique participe grandement à l'implication du joueur dans l'aventure. Que serait *Monkey Island* sans ce vieux fou de LeChuck ? Et la mythique série *Zelda* sans Ganondorf ? Sûrement pas des titres aussi marquants. Les deux premiers épisodes de *Rayman* avaient mis la barre très haut, avec les Livingstones dans le premier opus, et les Robots-Pirates de l'espace dans le second. *Rayman 3* se devait lui aussi d'avoir son méchant inoubliable. Ou plutôt, ses méchants : les Hoodlums.



Stéphane Zinetti, à la conception des personnages, créé de nombreux *designs*, recherchant les antagonistes parfaits pour le héros. Des centaines de planches sont produites : « Avant toute chose, [les ennemis] ne pouvaient être humains. C'était hors de question vis-à-vis de la marque. Il nous fallait aussi des adversaires qui se "détruisent" de manière assez *cartoon*. Par ailleurs, on avait besoin d'une entité qui soit déclinable. Ce n'était pas évident de passer après la thématique de la piraterie, qui est restée très forte auprès des enfants. Il me paraissait important que toute l'équipe adhère à l'ennemi. Pour les Hoodlums [NDLA : ou "Cagoulard" en français], j'avais créé toute une orientation *steampunk*, avec un style rétrovictorien. Le rendu rappelant un peu trop les pirates de *Rayman 2*, on les a donc habillés de bouts de toiles. Le visuel fonctionnait car il ne faisait pas trop peur aux plus petits. Puis pour les *concept artists*, c'était facile à décliner, même si animer du tissu représentait un certain challenge. Au final, ils se sont un peu imposés d'eux-mêmes de par leurs nombreux avantages. »



L'idée des vêtements fonctionne bien car elle rajoute une couche humoristique aux ennemis qui, par nature, sont minuscules. Il ne faut pas oublier qu'il s'agit, à la base, de Lums, ou plutôt d'anti-Lums. Pour se la jouer « méchants », ils se « déguisent » donc en se cachant sous des bouts de toiles. Un autre élément intéressant réside dans le jeu de mot involontaire lié au nom des Hoodlums. Il s'agit simplement de Lums portant une capuche (*hood* en anglais). Mais le terme *hoodlum* signifie « voyou » dans la langue de Shakespeare. Vu que ce dénominateur collait plutôt bien aux personnages, il faisait au final d'une pierre deux coups.

Outre les ennemis, c'est Rayman en personne qui subit un ravalement de façade. Jean-Marc Geffroy débarque dans l'équipe en tant qu'*art et design supervisor* dans la dernière année de développement. Sa mission ? Rationaliser *Rayman 3*. Il nous explique : « Quand un projet dure depuis longtemps, les choses ont tendance à ne pas se finir, voire à mal finir. Il y a toujours un problème d'attachement dans le processus créatif, surtout quand cela traîne en longueur. Il faut réussir justement à se détacher des choses sur lesquelles on travaille depuis longtemps. Comme j'arrivais sur le projet, je n'avais pas d'attachement émotionnel pour le travail de chacun. C'était donc plus facile pour moi de supprimer certains éléments. »



Il est donc décidé de rafraîchir le look du héros. Une re-fonte qui s'est faite dans le secret, et qui a attisé les passions, comme nous l'explique Nicolas Chereau: «On a connu un moment fort au sein de l'équipe lors du *relooking* de Rayman. Stanislas Mettra [NDLA: le *creative director* du jeu *I Am Alive* sorti en 2012] s'en occupait de façon confidentielle. Pour tout vous dire, personne ne pouvait même voir son poste de travail. Au moment où le nouveau *design* a été dévoilé, le changement s'est avéré radical: des traits anguleux, un aspect moins rondouillard, des cheveux "rasés" sur les côtés...»

Stanislas Mettra propose en effet pour Rayman une coupe de cheveux en pétard un peu plus adulte. «Il fallait bien faire attention à ce que ses épis rendent bien quand il tournait la tête, par exemple. Certains croyaient d'ailleurs qu'il volait avec ses oreilles et non ses cheveux» en rigole encore Stéphane Zinetti. Quant à la capuche avec les cordons, c'est à Arnaud Kotelnikoff qu'on les doit.

Lors d'essais préliminaires, l'équipe tente même carrément de rajouter des jambes à Rayman. Autant dire que la piste est vite abandonnée.

DES PUBS ÉTONNANTES



On peut dire qu'à l'époque, la branche *marketing* américaine d'Ubisoft ne manque pas d'inspiration. En effet, les publicités *Rayman 3* qui fleurissent de l'autre côté de l'Atlantique abordent un angle pour le moins... bizarre. L'une d'elles met par exemple en scène deux hommes urinant dans la neige pour y marquer leurs noms, avant de voir celui de Rayman incrusté également, au loin. Pas vraiment le genre de pub qui viendrait forcément à l'esprit des joueurs en pensant à *Rayman*. Une autre joue la carte de l'humour facile en opposant Rayman – qui peut tout faire – à Raymond, une personne âgée en fauteuil. Là aussi, on a vu plus fin et plus adapté à l'univers onirique de la série. Il s'agit peut-être ici du fameux humour américain dont parlait Pauline Jacquey.



L'ABSENCE DE *GAME OVER*

Comme nous l'avons constaté, la nouvelle tonalité du jeu a permis à l'équipe de laisser libre cours à sa créativité. Des personnages au scénario, l'ambiance de ce *Rayman 3* devenait bien plus joviale, plus proche de l'esprit de la saga. Mais tout n'était pas réglé pour autant. Le découpage du jeu et la progression du joueur ne satisfont toujours pas l'équipe. Pour Benjamin Haddad, c'est le manque de rythme constaté qui mène à une reconstruction totale du jeu : « Beaucoup de niveaux étaient trop grands. On avait perdu le plaisir immédiat du jeu de plates-formes et le rythme qui faisait la force de *Rayman*. On a donc réduit, densifié, voire enlevé pas mal de *stages*. Le système de pouvoirs et le *scoring* qui va avec sont arrivés. »

Les pouvoirs, justement, existaient dès le départ, mais sans cette notion « super-héroïque » à laquelle ils vont être rattachés. « On avait déjà le gros poing, par exemple. Mais on savait qu'on n'allait pas avoir d'inventaire ou d'armes. Pour offrir un peu de variété au *gameplay* des combats, nous sommes partis sur l'idée de bonus temporaires, qui octroient certaines capacités. L'idée de départ n'a pas changé mais cela n'était plus rendu de la même manière. L'effet ne durait vraiment que quelques secondes » précise Benjamin Haddad.

Quant au système de progression, l'équipe pense d'abord revenir à celui du premier *Rayman*, dans lequel on apprend des capacités à mesure que l'on avance dans l'aventure. Mais cet aspect progressif sera finalement mis de côté. En revanche, une idée est conservée : celle de ne pas permettre la mort subite du joueur. Dans *Rayman 3*, on ne peut jamais mourir en « sautant dans le vide », car la construction des niveaux est telle qu'il y a toujours un moyen de se rattraper, de retomber sur une plate-forme précédente, etc. Ainsi, l'aventure prend une direction définitive tant dans la forme que dans le fond. L'équipe de Montreuil semble avoir redressé la barre.



FPR: FIRST PERSON RAYMAN

Comme sur chaque projet débordant de créativité, de nombreuses idées sont testées, puis abandonnées. Sur *Rayman 3*, la *feature* la plus méconnue reste sans conteste celle d'un mode de représentation en vue subjective. Oui, on parle bien d'une vue à la première personne, comme dans un *FPS* ! Avec son collègue Yann Masson, le *lead gameplay programmer* Olivier Dauba jouait beaucoup à *Half Life* à cette époque. Il raconte: « On s'en est inspiré sur les IA et la façon dont les combats sont gérés pour les Hoodlums. Plus précisément, on s'est inspiré du titre de Valve dans la façon dont nos ennemis apparaissaient pour affronter Rayman. Sinon, j'avais effectivement créé un mode *FPS* dans le jeu. On voyait les poings de Rayman à l'écran. J'avais dû réassigner les boutons de tir sur les gâchettes, et la plupart des niveaux étaient jouables via cette vue à la première personne. En termes de planning de tests, on était un peu juste donc on a préféré ne pas l'inclure au final. »

D'autres des créations d'Olivier se retrouvent tout de même dans le produit fini: « En fait, on se disait que ça serait super d'avoir des éléments qui mettent de la vie dans les niveaux, en dehors du *gameplay*. J'ai donc *designé* et travaillé sur un petit programme qui rajoutait des animaux ici et là. Il en générerait de différents types: chauves-souris, rats, tortues etc. Si Rayman passait à côté, il pouvait les taper, afin de s'entraîner à diverses interactions. Mais surtout, si le joueur portait une tortue vers une seconde, les deux animaux tombaient littéralement sous le charme l'un de l'autre. Des cœurs apparaissaient, ils se faisaient des bisous. C'était très mignon. »



NOUVEAUX HORIZONS MUSICAUX

Un mot enfin sur l'environnement sonore, qui diffère relativement de ce qui a été fait sur les deux premiers épisodes. Ainsi, on doit les compositions *electro* de cet opus au duo français Fred et Plume Leonard. Quant aux parties plus orchestrales, elles sont l'œuvre de Laurent Parisi. Manu Bachet, *music supervisor*, nous apporte quelques précisions: «Sur *Rayman 3*, le but était de rajeunir un peu la marque, d'où l'importance des sons *electro* et des rythmes *hip hop*. Le style musical nous a été un peu imposé par le marketing, car il n'y avait pas Michel Ancel pour dire: "Ça sera ça, et pas ça!"»

Pour la *sound designer* Ida Yebra, la période de développement de *Rayman 3* est sa période préférée chez Ubisoft. Ceci s'explique surtout par cette grande phase de conception, où elle se retrouve libre de faire ce qui lui chante. Ainsi, elle se constitue un répertoire colossal d'instruments, classés par pays pour tenter d'en inclure un maximum dans le jeu: «Mon but était de sélectionner un ensemble d'instruments par environnement afin de vraiment caractériser ce dernier. Je pense notamment à des instruments indiens comme le sitar, ou d'autres en bois venant d'Amérique du Sud.» Deux autres personnes l'épaulent dans sa tâche. De quoi pondre des thèmes par niveaux et par personnages: «On remettait le *design* sonore aux compositeurs, qui ensuite nous faisaient des propositions. Ils enrichissaient notre travail avec leurs propres idées. Quand ces allers-retours étaient bons, on les intégrait au jeu.»

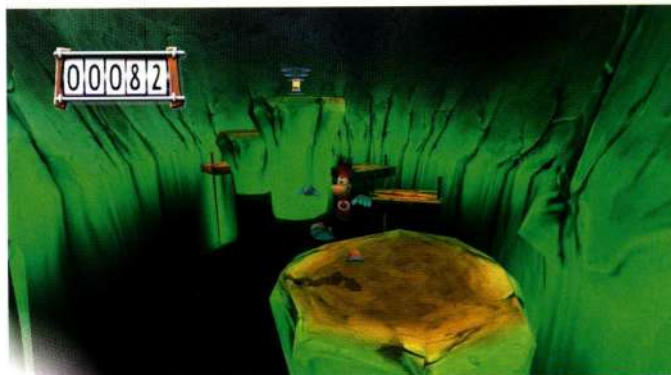
Quant aux ambiances des *maps*, les *sound designers* travaillent avec le couple Charles et Gloria, deux bruiteurs chargés des ambiances sonores. Et par ambiance, on entend l'ensemble des bruitages qui créé une atmosphère environnementale, comme une ambiance forestière, par exemple, mais en les retravaillant de manière plus «cartoonesque» pour s'intégrer au style *Rayman*. «Généralement, [les ambiances sonores] bouclent et servent à habiller les environnements. En résumé, dans un niveau on a quatre éléments qui se mélangent: une ambiance, une musique, des bruitages et des voix. Les ambiances de Charles et Gloria étaient parfaites en ce sens qu'elles proposaient quelque chose d'irréaliste qui collait bien à l'univers de *Rayman*» confie Ida Yebra.



POUVOIR TOUT SE PERMETTRE

Le jeu fait bonne impression aux États-Unis lors de l'E3 qui précède sa sortie en 2002. Pour beaucoup de membres de l'équipe dont Benjamin Haddad, il s'agit d'ailleurs du premier gros salon fait à l'étranger. «C'était vraiment fatigant car il n'y avait personne pour faire de démo. Donc je pouvais jouer cinq heures d'affilée à un niveau pour montrer le jeu aux gens qui passaient sur le stand!»

Quelques mois plus tard, *Rayman 3: Hoodlum Havoc* arrive enfin sur les étagères. Le titre demeure un *platformer* 3D très correct qui, en dépit de certaines idées un peu maladroites, offre un plaisir de jeu intact. Précisons enfin qu'un portage haute définition est sorti en 2012 sur le PlayStation Network et le Xbox Live Arcade. Les possesseurs de Game Boy Advance pouvaient quant à eux bénéficier d'options inédites en multijoueur via la connexion entre les deux machines. Ainsi, des énigmes à résoudre sur GBA permettent aux autres joueurs – sur le téléviseur donc – de se frayer un chemin dans des sortes de parcours d'obstacles. Cette version GBA octroyait même des *maps* supplémentaires dans *Rayman 3*.



Même s'il n'y a pas participé directement, Michel Ancel résume à merveille ce troisième épisode de *Rayman*. «C'était au départ un jeu très coincé. Puis, à un moment, l'équipe a décidé de péter un plomb! Je pense qu'elle a eu du mal à s'émanciper dans un premier temps, peut-être par peur de briser les fondamentaux de la licence. Mais bon, elle a fini par prendre beaucoup de plaisir, et c'est là l'essentiel.» Par la suite, une partie de l'équipe artistique de *Rayman 3* migrera sur le développement de *Prince of Persia: Les Sables du temps*, tandis que d'autres reprendront du service sur *Rayman Origins*.



Pour Stéphane Zinetti, *Rayman 3: Hoodlum Havoc* reste un projet absolument passionnant car il était constamment entouré de folie: «C'était extrêmement créatif. Dans mon petit parcours, je n'ai jamais retrouvé un autre titre avec un champ des possibles aussi énorme. On aurait pu retrouver une montagne et une fourmi comme personnages. Tout était possible!»

Avec *Rayman*, tout semble effectivement possible en termes de délire créatif, et le prochain jeu de la série ne va faire qu'appuyer ce ressenti. Car après avoir achevé *King Kong*, l'adaptation officielle du film de Peter Jackson, Michel Ancel entend retourner à ses premières amours, et repense déjà à la manière dont il pourrait reprendre son bébé qu'il n'a pas retouché depuis le deuxième épisode. Une fois de plus, Ancel rêve de 3D pour raconter ses histoires...



RÉFÉRENCES

- La bestiole bizarre appelée Flabar (un genre de kangourou) que l'on peut voir dans la cinématique d'introduction où elle se fait fondre par les Lums noirs n'a pu être utilisée dans la version finale. L'équipe pensait faire des milliers de choses avec elle, notamment en déclinant son modèle, mais en fin de compte, on ne la voit que dans cette séquence introductive.

- Même topo pour une scène de course-poursuite avec un Xowar, un des énormes gorilles, qui est développée mais sera délaissée dans le produit final. Cet abandon n'est pas grave en soi, une autre course-poursuite étant elle bien présente au bout de quelques heures de jeu. Elle survient lors du combat contre le boss Razoff, un chasseur inspiré d'un film datant de 1932, *La Chasse du comte Zaroff* (*The Most Dangerous Game* en version originale). Dans le long-métrage, le comte invitait des gens dans son château, avant de les laisser repartir à pied, afin de les chasser. On retrouve le même principe dans le jeu, Razoff voulant capturer toutes sortes d'animaux dans son manoir.

- La sorcière Begoniex est elle aussi inspirée du Septième Art. Dans ce combat, il faut tourner autour de son chaudron et éviter ses attaques sous peine de se voir transformer en grenouille. Dans les faits, Begoniex est directement inspirée de Madame Mim, personnage de Disney que l'on croise dans *Merlin L'enchanteur*.





Chapitre 5

**RAYMAN CONTRE
LES LAPINS CRÉTINS:
YES, WII CAN!**



RAYMAN CONTRE LES LAPINS CRÉTINS



Genre: Party game

Éditeur: Ubisoft

Développeur: Ubisoft Montpellier

Nombre de joueur(s): 1-4

08/12/2006,

14/11/2006,

14/12/2006 sur Wii.

En 2006 sur PC, PlayStation 2 et GBA,

puis 2007 sur DS, Xbox 360 et 2008 sur Mac



Chaque épisode de la série *Rayman* apporte avec lui son lot de nouveautés. Avec l'opus qui nous intéresse maintenant, tout est dans le titre. La mascotte d'Ubisoft doit en effet affronter une horde de léporidés en colère qui ont enlevé plein de bébés Globox par vengeance. Pour secourir la petite famille, le joueur doit enchaîner des mini-jeux en solo – en tout, on en dénombre 75 différents –, qui peuvent faire aussi bien appel à ses réflexes (jeux de tir), qu'à son sens du rythme (niveaux de danse). Évidemment, chacun met en lumière la détection de mouvements de la Wiimote, la manette de la nouvelle console de Nintendo. La progression rappelle davantage un jeu d'aventure qu'un véritable *party game*, une orientation qui sera totalement assumée dans la suite: *Rayman contre les Lapins ENCORE plus Crétins*. On trouve quand même des mini-jeux jouables à plusieurs, en coopération, au tour par tour ou en versus.

L'humour presque irrévérencieux de *Rayman 3* laisse ici sa place à un ton volontairement crétin, et ce jusque dans les épreuves. Ainsi, le joueur doit effectuer des actions totalement loufoques: marquer des buts en utilisant les lapins comme ballon, traire et lancer des vaches, etc. C'est ça, l'esprit *Lapins Crétins*.

Malgré quelques petits soucis de reconnaissance de mouvement, le titre n'en reste pas moins amusant. Son accessibilité se marie parfaitement à l'image que Nintendo tente d'imposer avec la Wii. Évidemment, tout l'intérêt de cette version réside dans l'emploi du combo Wiimote-Nunchuk, une caractéristique qui manquera cruellement aux autres versions.



L'APPEL DE L'OPEN WORLD

La Wii. Celle qui fut connue un temps sous le nom de code *Revolution* a littéralement révolutionné l'industrie du jeu vidéo. Après les ventes décevantes de la Nintendo 64 et de la GameCube, Nintendo rencontre alors un succès inespéré avec sa nouvelle machine de salon. La communication, bien rodée, invite toute la famille à jouer autour de sa console, la manette, en forme de télécommande, à la main. La sauce prend et dès sa sortie fin 2006, la Wii permet au chiffre d'affaires de la firme de Kyôto de s'envoler et lui permet de revenir sereinement dans la bataille des consoles de salon.

Toutefois, l'histoire de ce *Rayman* commence bien avant l'ascension fulgurante de la machine de Nintendo. Le nouveau *Rayman* possède d'abord des allures de jeu d'aventure, en monde semi-ouvert. Le héros pouvait d'ailleurs compter sur divers moyens de locomotion pour se mouvoir (araignée, aigle, etc.) et arpenter l'univers. Le projet initial était donc en 3D et prévu sur PlayStation 2. Michel Ancel nous précise: «Le personnage devait vivre une aventure plus élaborée que d'habitude. Le projet était alors développé par une grosse équipe, issue de *Beyond Good & Evil* et *King Kong*.» D'ailleurs, en interne, on le nomme encore *Rayman 4*, voire *Rayman Adventures*.

L'artiste Hubert Chevillard, revient un instant sur cette première version du projet, qui devait disposer d'un contenu narratif important, et d'une tonalité assez dramatique: «L'histoire parlait d'un jeune garçon accidenté, et le tout était traité en prise de vue réelle. Il allait reconstituer son corps meurtri dans des séquences oniriques et symboliques avec Rayman, le personnage sans bras ni jambes. L'objectif du joueur était la reconstruction du garçon (bras, jambes,



etc.). Mais un jour, Michel Ancel nous a dit : "Les gars, oubliez l'accident ! Les lapins vivent sous terre depuis trop longtemps, dans leurs terriers où l'homme les accule. Ils reviennent à la surface et ne sont pas contents !" Le naturel était revenu au galop, et nos rêves partaient à la benne... Les joies de la production, en somme. »

En effet, c'est lors d'un voyage en train qu'apparaissent pour la première fois ces fameux lapins, sous le crayon de Michel Ancel. Ce n'est pas la première fois qu'un antagoniste aux grandes oreilles est évoqué dans un *Rayman*. Lorsque Jacques Exertier débarque dans les dernières semaines de production du premier épisode, il dessine déjà un lapin au *look* très *cartoon* et en produit différents modules qui sont ensuite convertis en *sprites* 2D. Cependant, il est trop tard pour intégrer son travail dans le jeu final. Mais ce n'est que partie remise. Qu'importe, Jacques Exertier sera quand même crédité dans le générique de ce premier épisode, bien que le fruit de son travail soit au final absent du *platformer* d'Ubisoft.



Des années plus tard donc, cette idée de lapin refait surface. Michel Ancel les imagine sous une forme simple, avec un regard complètement éteint et idiot. Il travaille sur un croquis très graphique, sur lequel les bestioles ont les yeux vraiment écartés. Hubert Chevillard, avec qui Ancel travaille à cette époque, apporte lui aussi ses idées : « Michel est arrivé un lundi avec un "crobard" du lapin. Dans son idée, il devait avoir une apparence *art toy* [NDLA : une ligne de figurines]. [Le lapin] avait un rendu très mignon, mais Michel le décrivait comme un personnage débile et excessif. Une première vidéo faite en interne montrait même les lapins défilant "en phalange" dans une décharge publique ! J'ai modélisé ce *rough* de lapin et j'ai ajouté la possibilité de lui ouvrir une bouche démesurée, avec de grosses dents pour coller avec le caractère que Michel décrivait. Le lapin a ensuite été retravaillé, notamment pour satisfaire les besoins d'une campagne vidéo Internet. C'est là qu'il a gagné ses yeux bleus, les yeux rouges étant réservés aux moments où il s'énervé. Pour tout avouer, j'ai imaginé les yeux rouges en pensant aux lapins albinos de mes grands-parents, qui me filaient les chocottes quand j'étais petit. Et j'ai dessiné



leur bouche en pensant à certains personnages débiles du monde du manga. Je rappelle que l'esthétique *art toy* voulue par Michel est un mouvement originaire du Japon. Le personnage n'était pas encore animé, mais on pouvait passer de la petite bouche à la grande avec les grosses dents en utilisant un *slider*. C'était assez rigolo ! Au début, dans le jeu, comme l'expression n'était pas mobile, j'ai choisi de faire se balader les lapins la bouche grande ouverte. Cela chagrinait un peu Michel, mais il s'est vite aperçu que ça amusait tout le monde. Le cri est venu après, à la faveur de ces petites vidéos virales faites pour la Toile. Il a d'ailleurs fait l'objet d'un concours en interne, qu'un ingénieur de Montpellier a remporté. »

Yoan Perrier, l'heureux gagnant, est programmeur et donc l'auteur du fameux « Bwaaah ! » aigu, venu de nulle part. Certains diront que ce n'est pas la mer à « bwaaaarh », mais cela doit être de la jalousie. Ses talents vocaux sont tellement naturels que peu de retouches sont effectuées sur le son final. Seul un léger *pitch* permet de rajouter trois demi-tons pour faire monter la voix un peu plus dans les aigus.

Derrière son côté volontairement idiot, le lapin offre pourtant un second degré de lecture, plus subtil. Michel Ancel nous éclaire à ce propos : « Je voulais créer des méchants qui soient absolument débiles. Il me fallait une nouvelle sorte d'ennemis, et je souhaitais qu'ils soient un peu surprenants par rapport à l'univers de *Rayman*. D'ailleurs, les lapins représentent l'industrialisation. Ils "emballent" des personnages magiques, puis les vendent. Il y a un sous-texte marrant lié à ces lapins très organisés, voire monomaniaques, qui envahissent le monde fou de *Rayman*. Du point de vue du scénario, c'est donc intéressant. En plus, *Rayman* était censé retrouver André de *Rayman 3*. Chaque héros avait sa copine et ensemble, ils devaient collaborer. Honnêtement, j'étais très content de l'histoire qu'on allait développer. »



Une fois de plus, l'envie du créateur d'offrir une expérience aussi narrative que ludique se fait sentir. Ces lapins concoctant des plans machiavéliques pour conquérir le monde ont vraiment un gros capital sympathie, ainsi qu'un fort potentiel en termes de scénario. On devine très bien l'influence des Monty Python, et de la scène culte du lapin tueur dans *Sacré Graal*, derrière cette histoire complètement absurde. Mais encore une fois, un coup du sort va faire passer ces envies narratives au second plan – un refrain déjà entendu.



LE PASSAGE SUR WII

Et ce coup du sort se nomme Wii! À cette époque, Ubisoft travaille en effet depuis deux ans avec Nintendo sur *Red Steel*, un *FPS* prévu pour le lancement de la dernière née de Nintendo. Xavier Poix, responsable de l'ensemble des studios français d'Ubisoft juge alors que le personnage sans bras a sa carte à jouer sur ce support, et que le titre pourrait gagner à basculer sur la dernière console de Nintendo.

En parallèle, Michel Ancel et son équipe ont eu l'opportunité de mettre la main sur la machine et ils imaginent déjà quelles applications ils pourraient tirer de ce support unique. Des prototypes intéressants à base de mini-jeux sont même réalisés, usant des spécificités du contrôle inédit offert par la machine. Le *trailer*, diffusé quelques semaines avant l'E3 2006 dévoile alors le « nouveau projet *Rayman* ».



Ce prototype, encore hybride, a conservé quelques caractéristiques du *Rayman 4* initial (les montures du héros, dont nous parlions plus tôt), tout en dévoilant une maniabilité adaptée au contrôle de mouvements.

Mais la production d'un jeu d'aventure demanderait bien trop de temps pour être à l'heure pour la sortie de la console. Il est donc décidé de faire du jeu un *party game* capable d'exploiter tout le potentiel de la Wii en termes de *fun* et de toucher une cible différente des autres jeux d'Ubisoft, comme *Red Steel*. Michel Ancel raconte le processus : « Quand on prend une nouvelle console en main, on réalise plein de petits tests pour voir ce qu'on pourrait faire avec le *joystick*, etc. Et il se trouve que les tests [NDLA : sur Wii] étaient plus concluants avec des mini-jeux qu'avec un jeu d'aventure. On a rencontré plusieurs fois des gens de Nintendo durant le développement, et ils étaient très contents de ce que l'on faisait. »

Ce *trailer* permet en tout cas d'effectuer deux constatations : d'abord, la mise en scène de la famille, placée au même niveau d'importance que les images du jeu, et effectuant de larges mouvements Wiimote à la main, donne d'emblée le ton qu'emploiera Nintendo pour communiquer sur sa Wii. On y retrouve déjà l'esthétique de futures publicités : un canapé blanc, un grand salon, une ambiance chaleureuse où des personnes de tous âges peuvent se réunir autour d'un jeu vidéo. Mais surtout, les phases de jeu en elles-mêmes lèvent le voile sur ces fameux lapins, désormais au centre du scénario. Le projet se voit renommer officiellement *Rayman contre les Lapins Crétins*.

Avec cet épisode, la série franchit clairement un cap dans la folie. Une orientation dont il ne faut pas abuser, aux yeux du scénariste Jacques Exertier : « Il faut faire attention avec le barjo parce que dans un univers trop déjanté, tout devient possible. Il n'y a plus ni code, ni enjeu.



Le joueur ne sait pas le décrypter ou l'anticiper, et du coup, il n'y a plus aucun danger, aucune tension. Le scénario de *Rayman et les Lapins Crétins* n'est pas le plus complexe du monde. Mais il fallait quand même donner un objectif clair au joueur. » Ici, il s'agit de réussir le plus d'épreuves possibles pour pouvoir, d'une part, libérer les bébés Globox et, d'autre part, construire une échelle faite de ventouses de toilettes qui permettrait à Rayman d'atteindre la fenêtre en haut de sa cellule et de s'évader. Tout un programme.



LE PHÉNOMÈNE *LAPINS CRÉTINS*

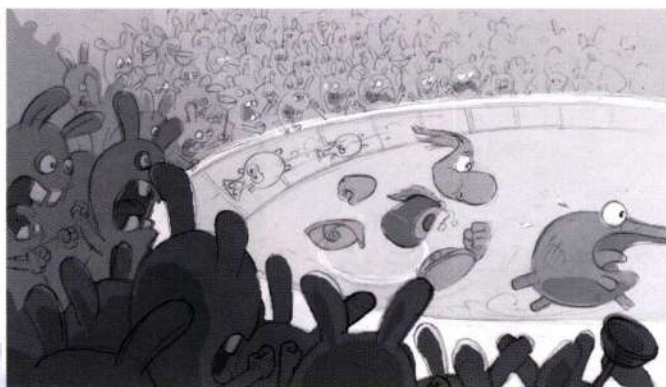
L'équipe est tout de suite emballée par ce concept de créatures complètement stupides qui pètent les plombs. Michel Ancel est conscient de détenir un méchant qui dépote plus que d'habitude. L'histoire ne lui donnera pas tort. *Les Lapins Crétins* devient vite une marque à part entière chez Ubisoft.

Mine de rien, entre 2006 et 2013, ce ne sont pas moins d'une dizaine de jeux estampillés *Lapins Crétins* qui sortent tous supports confondus. On en trouve la moitié sur Wii avec *Rayman contre les Lapins ENCORE plus Crétins*, *The Lapins Crétins Show*, *The Lapin Crétins – La Grosse Aventure*, *The Lapins Crétins – Retour vers le Passé*.



Ensuite, on recense deux épisodes sur Nintendo 3DS: *The Lapin Crétins – La Grosse Bagarre* et *The Lapins Crétins 3D*. S'ajoutent à cela un jeu Xbox 360 (*The Lapins Crétins partent en live*) et un autre sur mobiles: *The Lapins Crétins Big Bang*. Enfin, Ubisoft a bien tenté de réitérer l'exploit de l'épisode Wii sur Wii U, mais on peut difficilement parler de succès. *The Lapin Crétins Land* sur Wii U est donc le dernier en date pour le moment, mais nul ne doute qu'on n'a pas fini d'entendre « bwaahrler » de la série...

L'entreprise n'hésite pas à décliner ses boules de poils en bandes dessinées à partir de juin 2012 et à diffuser une série télé courant 2013. Une attraction au Futuroscope ouvre même ses portes fin décembre 2013, au moment où Yves Guillemot estime que les lapins rapportent entre 4 et 5 millions d'euros par an à l'éditeur. Une idée en or, donc. Histoire de ne pas s'arrêter en si bon chemin, un film est annoncé en février 2014, développé en partenariat avec Sony Pictures Entertainment.



S'APPROPRIER SON PUBLIC ET LA TECHNOLOGIE

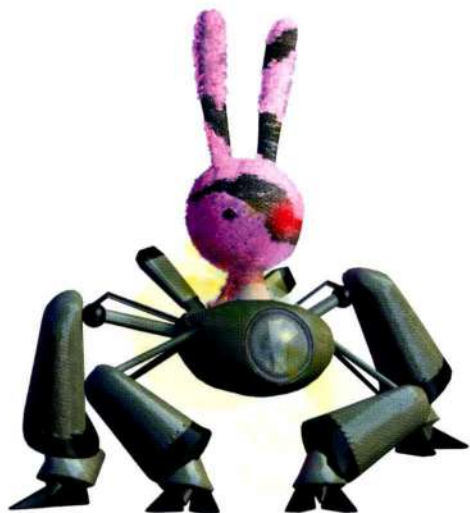
Pour en revenir à *Rayman contre les Lapins Crétins*, il est amusant de constater que si la série peut être qualifiée de jeu pour *core gamers* de nos jours, l'épisode Wii tend vers son exact opposé en termes d'image. Xavier Poix revient avec nous sur la perception du personnage: « Le plus dur avec la marque *Rayman*, c'est que tout le monde a un avis sur le sujet. Certains vont dire que c'est pour les enfants, d'autres que c'est pour les joueurs assidus, vu que la presse spécialisée adore. Sauf que les *core gamers* aujourd'hui jouent surtout à des *shooters* ou à des jeux *open world*. Ont-ils encore le temps pour *Rayman*? Quelque part, c'est courageux de notre part de continuer à leur proposer du *Rayman*. On le doit bien aux fans. On y croit encore, en tout cas. »



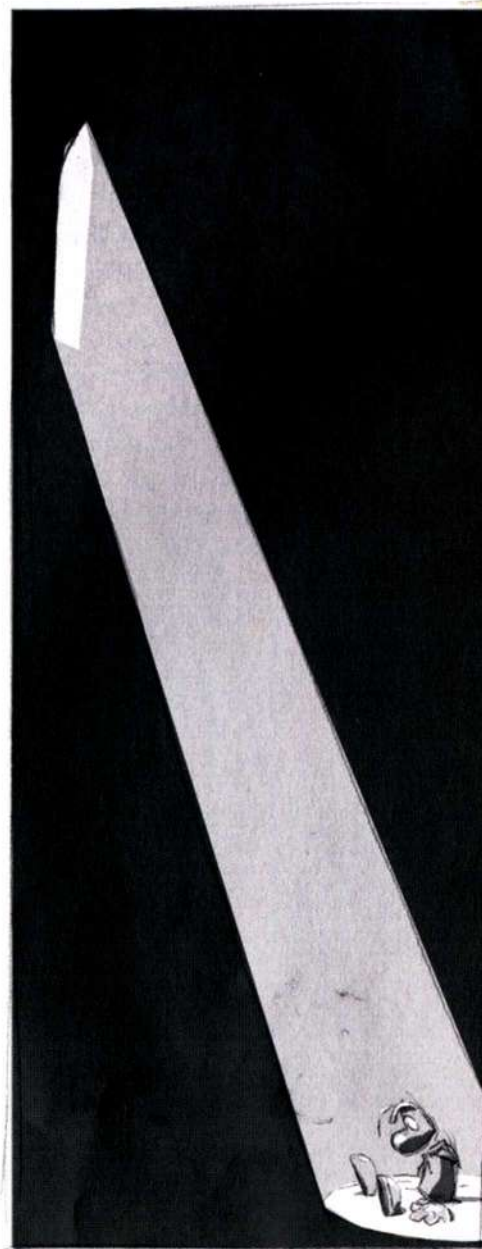
Pour le cocréateur Frédéric Houde, Ubisoft a frappé un grand coup en visant le grand public avec le titre : « Je pense qu'on a eu un peu de mal à se positionner sur la marque *Rayman* à l'époque. On a ce paradoxe du jeu *gamer* avec des visuels mignons. Ce grand écart nous a peut-être joué des tours par le passé. Au moins, sur Wii, on n'a pas reproduit cette erreur de placement. D'ailleurs, j'ai rapidement senti le potentiel du titre, car je voyais des collègues rester tard après le boulot pour s'éclater sur leur propre jeu. »

On l'a vu à plusieurs reprises depuis le premier épisode : chaque jeu comporte son lot de barrières techniques qu'il faut savoir contourner. La puissance limitée de la Wii ne doit donc pas être un obstacle à la création. Pas forcément

facile lorsqu'on doit différencier des dizaines de lapins. Dans les phases de recherche, l'équipe fait comme toujours différents tests. Elle déforme les lapins, change leur silhouette, rajoute des poils et des couleurs pour finalement convenir que l'apparence unique est la bonne solution. Pour l'artiste Florent Sacré, la solution est simple : donner aux bestioles des costumes : « Ce sont les vêtements qui devaient leur donner de la personnalité. Techniquement, cela nous permettait d'avoir un seul personnage à gérer et non des centaines. Le seul qui se distingue et que l'on a conservé, c'est le géolier, l'énorme lapin noir. » D'où l'apparition de lapin Superman, d'un autre accidenté couvert de bandage, alors que d'autres tentatives seront abandonnées (costumes de X-Men).



Les contraintes techniques sont ainsi gérées astucieusement. Michel Ancel, qui arrive très bien à créer un pont entre les outils et l'artistique, a une vision très ambitieuse du projet. La création bat son plein, et son équipe relève le plus fou des défis: boucler ce jeu en quatre mois. La production a lieu de juin à septembre, phase de *debug* incluse. Autrement dit, en un rien de temps. Une prouesse qui s'avère faisable grâce à plusieurs facteurs. Avant tout, la *core team* se connaît très bien et maîtrise relativement bien le moteur, le *Jade Engine* qui a servi sur *Beyond Good & Evil* et *King Kong*. Et puis il ne faut pas oublier que le jeu ne sort pas de nulle part. Toutes les recherches préliminaires n'ont pas été vaines et sont en partie réintégrées à la sauce *Lapins*. Florent Sacré, lui, n'en revient toujours pas: «On ne pensait pas faire le jeu en si peu de temps, mais on s'est tellement investi, qu'en quatre mois, il était là. Chaque



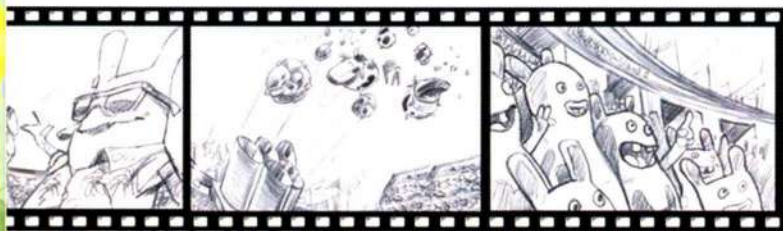
soir, on faisait une réunion en délirant sur le type de mini-jeux qu'on allait pouvoir inclure. Le lendemain, on produisait, en essayant de tenir le rythme d'un *mini game* tous les deux ou trois jours maximum. C'était à celui qui avait l'idée la plus stupide. Tous les concepts s'imposaient d'eux-mêmes. C'était vraiment une ambiance géniale ! »

L'homme garde d'excellents souvenirs de cette production et de l'ambiance générale de la Villa à cette époque : « Je me rappelle de soirées pizzas à refaire le monde, à imaginer ce qui serait meilleur pour nos jeux. C'était une période où les petites choses développées par untel ou untel dans son coin se retrouvaient finalement intégrées aux jeux. C'était fantastique ! Et puis le coup des inondations allait bien à l'esprit fou de la Villa. » En effet, au cours du développement, et à cause de violentes intempéries, l'équipe d'Ubisoft Montpellier s'est retrouvée sans électricité avec cinquante

centimètres d'eau dans les locaux ! Les ordinateurs ont été repliés en catastrophe. Des employés en ont même profité pour nager en slip dehors devant la Villa.

LES LAPINS POURSUIVENT LEUR ROUTE

À la sortie du jeu, le succès est immédiat. Il faut dire que les *teasers* diffusés sur Internet donnaient le ton et ont incroyablement pris auprès des joueurs. Les lapins deviennent les nouvelles coqueluches. Une suite est donc immédiatement lancée, qui ajoutera le nom de Rayman dans son titre au tout dernier moment, selon un souhait d'Yves Guillemot en personne. On y retrouve tout de même



l'aspect infantile qui a fait le succès du premier épisode, puisque les lapins tentent désormais d'envahir la Terre à bord de sous-marins jaunes volants, un clin d'œil possible au *Yellow Submarine* des Beatles. Quant au *gameplay*, on retrouve cette fois une orientation vraiment *party game*, où la plupart des épreuves sont jouables jusqu'à quatre en simultané. Mi-novembre 2007 sort donc *Rayman contre les Lapins ENCORE plus Crétins*. Pour Nicolas Chereau, c'est un bol d'air frais après quatre ans passés sur la licence *Tom Clancy's Ghost Recon*. Il passe avec plaisir d'un monde limité en termes de nouvelles idées de *gameplay* à un monde complètement ouvert. Et c'est à partir de ce deuxième épisode que Michel Ancel se détache de la série.

Rayman contre les Lapins Crétins a été l'épisode du renouveau et du débordement créatif. Sa sortie coïncide avec le moment où Michel Ancel est fait Chevalier des Arts et des Lettres en mars 2006 aux côtés de Shigeru Miyamoto, papa de Mario, et de Frédéric Raynal, créateur français connu, entre autres, pour son travail sur *Alone in the Dark*. Renaud Donnedieu de Vabres, alors ministre de la Culture, ne tarit pas d'éloge à l'égard de Michel Ancel: «Vous avez marqué durablement de votre empreinte l'univers du jeu vidéo en donnant naissance à des personnages forts, à des mondes complexes, subtils, et vous avez contribué à la reconnaissance internationale de la compétence, de l'innovation et de l'imaginaire débridés de la *french touch*.»

Si Ancel délaisse le futur des *Lapins Crétins*, c'est d'abord pour se consacrer à la suite de *Beyond Good & Evil*. L'histoire va pourtant l'éloigner de la belle Jade pour le ramener sur la trace de sa création fétiche: Rayman. Pour marquer ces retrouvailles, rien ne vaut le développement d'un nouveau moteur fait maison...







Chapitre 6

RAYMAN ORIGINS : LE RETOUR AUX SOURCES



RAYMAN ORIGINS



Genre: Plates-formes

Éditeur: Ubisoft

Développeur: Ubisoft Montpellier

Nombre de joueur(s): 1-4

24/11/2011,

15/11/2011,

12/04/2012 sur PlayStation 3,

Xbox 360 et Wii.

Puis 2012 sur 3DS, PS Vita et PC



Comme son nom l'indique, *Rayman Origins* se propose de revenir aux racines de la série d'Ubisoft. L'histoire se veut simple, le but étant de revenir à un *feeling* très arcade: Rayman, alors qu'il était tranquillement en train de piquer un somme, réveille Big Mama à cause de ses ronflements. La vieille de La Lande aux Esprits Frappés envoie donc ses sbires à travers le royaume pour se venger.

À travers une dizaine de mondes aux couleurs éclatantes, le joueur acquiert des pouvoirs à mesure qu'il libère différentes fées: il peut ainsi donner des baffes, planer grâce à ses cheveux, rapetisser, nager, puis courir sur les murs. Ces mondes renvoient directement à ceux du premier *Rayman*. On trouve donc un univers forestier bucolique, un monde dédié à la nourriture (avec des décors à base de boîtes de conserve, de *pop-corn*, de saucisses, et des bébés dragons faisant office de serveurs), un autre axé sur la musique (dans lequel Rayman doit taper sur des gongs, entre autres), etc.

Jouable en solo, cet épisode devient plus amusant lorsqu'il est pratiqué en multijoueur. D'ailleurs, ce mode permet de retrouver et d'incarner de vieilles connaissances de la saga, comme Globox et les Ptizètes. Quant aux ennemis, on reconnaît les anciens, comme les Livingstones ou les Chasseurs.

DE LA 3D À LA 2D

Ça commence à devenir une habitude, mais avant d'aboutir à *Rayman Origins*, le projet est passé par un long processus de recherches, à des années-lumière du rendu que l'on connaît aujourd'hui. Ce sont les recherches effectuées pour *Rayman 4* (le prototype montpelliérain, qui donnera naissance aux *Lapins Crétins*), mais surtout celles de *Beyond Good & Evil 2* qui donnent des idées à Michel Ancel. Une technologie émerge de ces recherches, qui sera baptisée UBIart Framework. Il nous raconte: «On a fait pas mal d'expériences dans la génération de décors dynamiques



en travaillant sur *Beyond Good & Evil 2*. Certaines d'entre elles étaient utilisables pour de la 2D. Donc en parallèle, j'ai lancé une petite équipe pour réaliser des prototypes de jeux en 2D avec cette technologie, avant de faire une démo plus conséquente. *LittleBigPlanet* était sorti [NDLA: un jeu de plates-formes jouable à quatre, développé par le studio Media Molecule pour le compte de Sony et offrant aux joueurs de nombreux outils pour créer ses niveaux], et j'avais envie de faire de la plate-forme en coopération. Ça nous brûlait les doigts de nous y mettre ! On a donc mis *BGE 2* en pause. De toute façon, [le projet] en avait besoin, car on retombait dans un développement bordélique à la *Tonic Trouble*. On attendait une équipe technique qui n'arrivait pas. On s'est dit qu'il fallait partir sur un truc qu'on maîtrisait, puis revenir sur *BGE* plus tard. » *Rayman Origins* est donc lié à la confection du moteur et va permettre de démontrer que ce dernier fonctionne. Mais au-delà de son aspect fonctionnel, il va surtout faire éclater au grand jour le talent de toute la bande d'artistes d'Ubisoft Montpellier.

En parallèle du travail de Montpellier sur cette confection du nouveau moteur, un projet *Rayman 4* avait déjà été lancé à Montreuil. C'est Michaël Janod qui travaille sur ce « projet secret », entre 2007 et 2009, depuis Paris. Le contenu de ce potentiel *Rayman 4* devait (encore) être entièrement réalisé en 3D : « On devait être moins d'une quinzaine de personnes à travailler sur sa conception. En fait, Ubisoft s'était dit qu'il fallait trouver une spécificité de *gameplay* qui le distingue du reste de la série, un peu comme les petites planètes et la gravité dans *Super Mario Galaxy*. Ce qu'on avait trouvé était très bien, mais extrêmement complexe. En tout cas, on voulait déjà revenir aux racines, avec de vieux personnages du premier *Rayman*, comme les Livingstones. On voulait prendre ce qu'il y avait de marquant dans l'univers – Globox, les Lums et même les robots pirates de *Rayman 2* –, afin de rendre le tout encore plus cohérent. » Et lorsqu'on le questionne sur ce fameux « truc » qui devait distinguer le titre, Michaël Janod esquisse un sourire. Nous n'en saurons pas plus. « On ne s'interdit pas de réutiliser cette composante dans un futur jeu... »

IMAGES DU PROTOTYPE DE RAYMAN 4



Quand le projet est arrêté, une grande partie de l'équipe migre sur *Rayman Origins*, avec pour directeur artistique Christophe Villez. Michaël Janod, lui, enchaîne sur un autre épisode des *Lapins Crétins*, avant de finir par rejoindre à son tour le *staff* de *Rayman Origins*. Il travaillera notamment sur trois boss, avant d'enchaîner sur *Rayman Legends*.

UN MOTEUR PENSÉ POUR LES ARTISTES

Quand Yves Guillemot dévoile pour la première fois *Rayman Origins* lors de la conférence Ubisoft de l'E3 2010, c'est toute l'assemblée qui prend une grosse claque. Oui, le jeu est en 2D. Et, oui, il propose un rendu graphique à tomber par terre. Développé par une équipe restreinte, le jeu propose des visuels époustoufflants grâce à son moteur pensé pour les artistes.

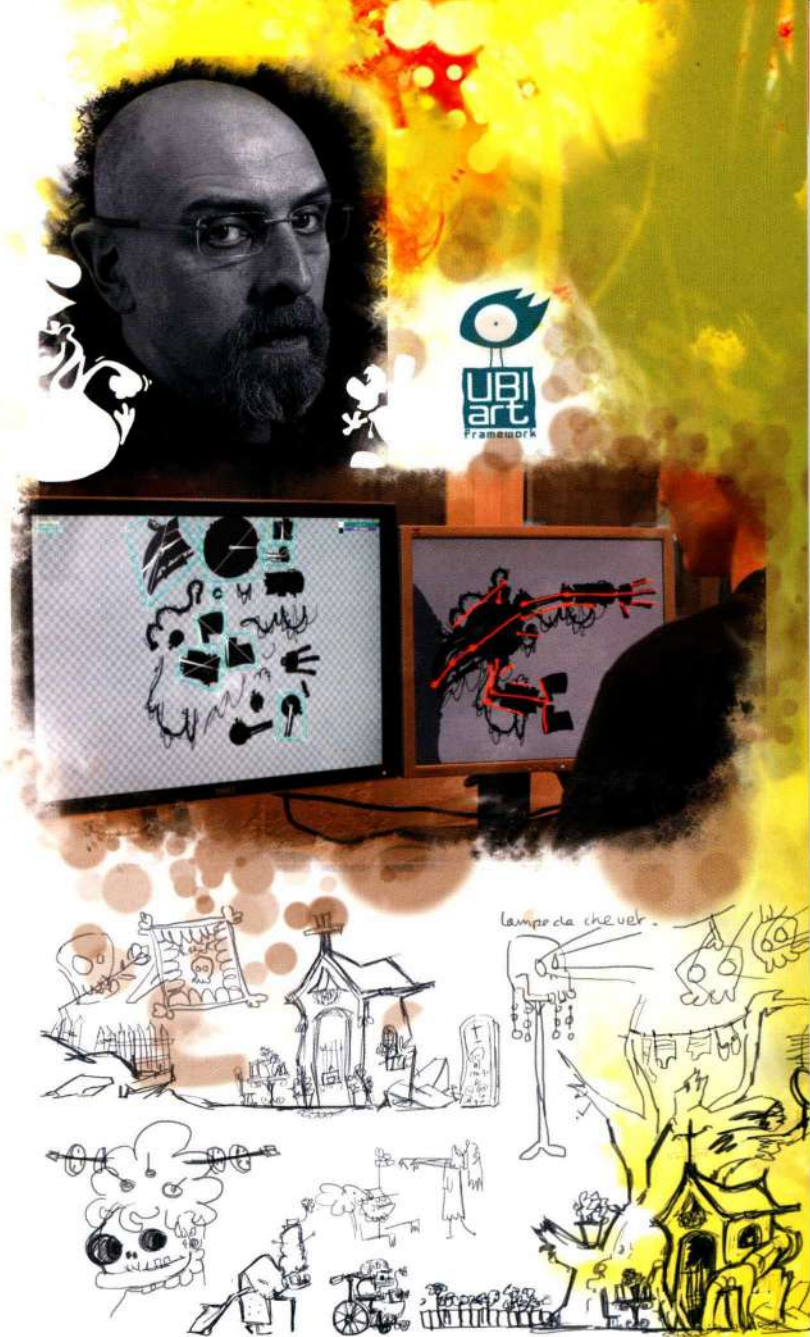
À la Villa, Christophe Villez, *character designer* et directeur de l'animation sur le projet, s'explique: «On a vraiment pu fabriquer non seulement le moteur mais aussi l'outil d'animation en fonction de nos besoins. Le côté instinctif de l'UBIart Framework est d'ailleurs sa principale force. C'est la patte de l'artiste que l'on voit à l'écran, que ce soit dans les décors, le *design* des personnages ou l'animation qui, il faut le rappeler, est très rapide à produire. J'ai beaucoup apprécié les nombreuses expérimentations faites sur *Origins*. En tant qu'animateur, je peux quasiment



procéder tout seul. Je prends mon personnage, validé par la section créative, puis je le "découpe" pour l'animation. Concrètement, je sépare tous les éléments: les cheveux, les yeux, la bouche, les bras, la tête, etc. Ensuite, je le transmets soit à un animateur soit au directeur technique, pour qu'il lui donne vie. Et deux heures après, on a déjà notre personnage animé.»

Dans les locaux d'Ubisoft Montpellier, il est l'heure de la pause déjeuner. On suit donc Michel Ancel pour retrouver son frère Philippe et une partie de l'équipe dans une salle du rez-de-chaussée. Le temps pour tout le monde d'engloutir une bonne dizaine de sushis, et le créateur revient sur les origines du moteur: «On a développé énormément de prototypes de jeux différents à partir de l'UBIart Framework. L'un d'eux avec une direction artistique à l'encre de Chine par exemple. Le Framework est polyvalent et permet de faire ce que l'on veut, en fait. Comme le dit Christophe Villez, on peut effectivement animer un personnage très vite. Il suffit de le scanner, puis de mettre des "ossements" à l'intérieur [NDLA: un squelette est constitué pour le personnage, qui servira pour l'animation]. Ces bones permettent ainsi de le déformer et de l'animer sans avoir à refaire de dessins supplémentaires.»

Le moteur d'Ubi est donc un régal pour les artistes. Une situation ironique pour Christophe Villez qui ne pensait passer une grande partie de sa carrière dans le jeu vidéo. Venu du monde de l'animation, l'homme a la chance, en sortant de l'école des Gobelins, de travailler avec feu Paul Grimault, un réalisateur français notamment connu pour *Le Roi et l'Oiseau*, film d'animation culte sorti en 1980. Par la suite, il participe à *Rock-O-Rico*, un long-métrage animé de Don Bluth sorti en 1992 en version française. Il passe également chez Disney, puis s'occupe du *story-board*



de *Chasseurs de dragons*, un film français basé sur la série animée du même titre. Une solide carrière donc. Il raconte : « Aux premiers abords, je ne me voyais pas bosser dans le jeu vidéo. Il faut dire que dans les années 90, je trouvais cette industrie moins "riche". J'avais l'impression que l'expérience serait moins satisfaisante que dans le monde de l'animation. Quand l'occasion s'est présentée d'entrer dans le milieu du jeu, je n'avais rien d'autre à faire à ce moment-là. Au départ, je devais faire du *story-board* pendant trois mois. Résultat : j'ai trouvé ça tellement enrichissant que je n'ai toujours pas quitté le navire. Plusieurs raisons à cela : le contexte créatif, des durées de production plus longues qu'au cinéma et la confiance accordée par Ubisoft, qui n'hésite pas à pousser les gens. Au final, c'est plus agréable de bosser dans le jeu vidéo que dans l'animation » confie-t-il.

La dizaine de personnes travaillant sur le *character design* et l'animation de *Rayman Origins* se fait clairement plaisir. Tous ceux qui goûtent à l'UBIart Framework n'en disent que du bien, à l'image du *concept artist* Jean-Christophe Alessandri : « Avec ce moteur, on rend parfaitement justice aux travaux des graphistes, là où la 3D implique une interprétation. Quand j'ai rejoint *Origins*, le Framework était là depuis presque un an. Je me suis formé à l'outil qui a instauré une nouvelle façon de travailler, une philosophie à part. C'est vraiment un moteur pensé pour l'utilisateur, avec une énorme facilité d'itération. Il est vraiment débarrassé de toutes fioritures, contrairement à certains softs avec des icônes dans tous les sens. Là, on fait face à un écran très épuré, et tout se fait quasiment en raccourcis clavier. Une fois maîtrisé, c'est d'une fluidité hors pair. Pour moi, il s'agit du meilleur outil sur lequel j'ai bossé en 2D, tout simplement. »



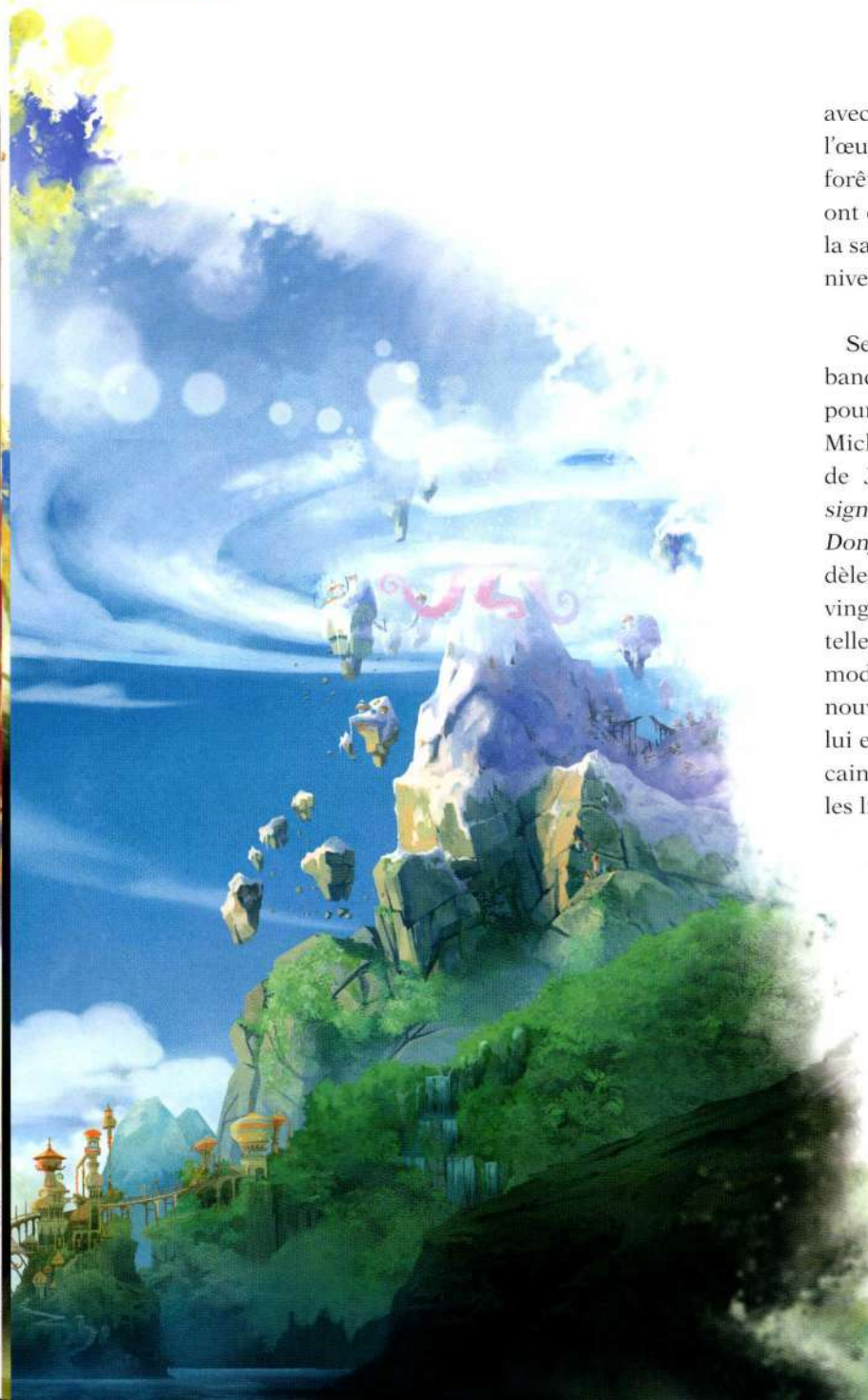
Ce moteur développé par cinq ou six personnes, principalement des ingénieurs et des directeurs techniques graphiques, permet donc d'itérer très rapidement et de changer la topologie d'un niveau le plus simplement du monde. Grâce à lui, l'équipe est capable de déplacer un ennemi ou une plate-forme rapidement, et d'en juger le résultat de façon immédiate. Pour le *game designer* Émile Morel, il n'y a rien de tel que de pouvoir jouer au jeu et modifier en conséquence et en temps réel: « Pour un *platformer* qui nécessite des réglages très précis, l'UBIart Framework est vraiment l'outil idéal. Je ne vois même pas comment on aurait pu arriver à ce résultat sans lui. »



ÉVOLUER DANS DES PEINTURES

Lancer *Rayman Origins*, c'est avoir l'assurance d'évoluer dans des pièces visuelles sidérantes. La finesse du trait, l'explosion de couleurs: tout concourt à immerger le joueur dans un monde où l'onirisme est roi. L'univers du jeu d'Ubisoft est frais, mais pas dépourvu d'influences pour autant. Sans surprise, au rang des inspirations les plus fortes, on retrouve l'un des pères du cinéma d'animation japonais: Hayao Miyazaki. Ses travaux n'étaient alors pas encore très connus en France à l'époque, quand Jean Christophe Alessandri s'y est intéressé: « Un collègue les possédait sur Laser Disc en japonais non sous-titré. Visuellement, c'était dément. On a mis la main sur des *artbooks* également,





avec des décors peints absolument somptueux. La part de l'œuvre de Miyazaki qui touche à la nature, les nombreuses forêts, la richesse de la végétation et son aspect positif nous ont clairement marqués. Peut-être que cela se ressent dans la saga *Rayman* jusque dans les derniers titres, au moins au niveau du soin apporté aux environnements naturels. »

Selon Christophe Villez, c'est davantage l'univers de la bande dessinée franco-belge qui a été un point de départ pour *Origins* : « Quand nous avons commencé le projet, Michel Ancel m'a mis sous le nez la BD *Rosco le Rouge* de Jean-Louis Marco. Une bande dessinée dont le *design* évoque le style de Joann Sfar à qui l'on doit la saga *Donjon*, entre autres œuvres. Le but était d'obtenir des modèles références pour les personnages secondaires. Les Livingstones par exemple. Ceux du premier *Rayman* étaient tellement iconiques qu'il paraissait trop compliqué de les modifier radicalement. J'ai aussi dû adapter Globox à cette nouvelle direction. En le retravaillant ainsi et en l'animant, lui et le reste du *casting* ont glissé vers un style plus américain. On retrouve un côté "Warner", avec des tensions dans les lignes, histoire d'optimiser l'animation. »



Christophe Villez était en charge du recrutement des animateurs pour Ubisoft, et il a pu observer l'évolution des influences de l'équipe, avec l'arrivée progressive de nouveaux membres. Ainsi, après une vague d'influences Disney et Dreamworks, il voit les élèves davantage imprégnés de culture japonaise. Désormais, un vrai mélange s'est opéré: «On peut difficilement parler d'«une» histoire de l'animation en France. Il n'y a pas vraiment de style défini, l'influence venant avant tout de la bande dessinée. Je trouve qu'au Japon et aux États-Unis, le *design* se montre beaucoup plus corporatiste. On trouve évidemment chez Disney ou Warner une animation très efficace. En fait, ils ont parfaitement maîtrisé les contraintes techniques qui guident le *design*.»

Selon Jean Christophe Alessandri, l'école française est à la croisée de diverses influences: «Je trouve que l'on possède dans notre pays une vraie culture picturale, qui nous permet d'interpréter les images et de les traduire à notre façon. On détient un héritage artistique que n'ont pas forcément les Américains, par exemple. De plus, notre forte capacité à digérer d'autres cultures graphiques est importante, du fait que la nôtre est déjà relativement riche. On s'est notamment énormément imprégné de la culture japonaise, à tel point que la France est devenu le deuxième pays consommateur de mangas.»



RAIN MAN ORIGINS

Tout à fait plaisant en solitaire, *Rayman Origins* se montre quand même plus accrocheur en multijoueur. L'idée de mode multi, trop compliqué à mettre en place à l'époque dans le premier *Rayman*, refait donc surface et permet de mieux apprécier le *level design* sans faille de la production d'Ubisoft. Serge Hascoët nous renseigne sur l'importance du jeu multijoueur: «Michel a de belles valeurs sur ce que doit apporter un jeu: le côté convivial, sans violence, le fait que des enfants puissent y jouer et s'enrichir, etc. Dans son esprit, et le mien, le jeu à plusieurs a plus de valeur que le jeu en solo. C'est donc naturellement qu'il a opté pour la voie du multijoueur je pense, non sans difficulté.»

Dans tout jeu de plates-formes impliquant une progression à plusieurs, la lisibilité doit être au centre des préoccupations. La vitesse d'animation du personnage de Rayman n'a aujourd'hui plus grand-chose à voir avec celle du premier jeu. Le héros est désormais beaucoup plus rapide, ce qui pouvait engendrer des soucis de compréhension de l'action. Michel Ancel a défini et codé lui-même la vitesse de déplacement du personnage, dans un premier temps en Flash: «Il fallait dézoomer la caméra car, avec l'ajout du multijoueur, il était impensable d'imposer la même distance de caméra que dans le premier *Rayman*. Mais si on se déplace lentement dans un espace dézoomé, c'est horrible. On a donc accéléré tout ça.»

La vitesse du personnage est un sujet bien plus important qu'il n'y paraît. Si l'on regarde attentivement, on se rend compte que *Rayman Origins* et *Legends* sont aussi bien pensés pour le joueur qui veut prendre son temps que celui qui veut suivre le *flow* du *level design*. Comme Rayman a tendance à se la jouer Forrest Gump, les développeurs doivent toujours penser à ce qui lui permettrait de conserver son élan.

Un autre aspect primordial du jeu concerne le réglage de la difficulté. Souvent qualifié de difficile, *Rayman Origins* est pourtant très loin des productions *hardcore* du domaine comme *Super Meat Boy*, dont le côté *die & retry* est la base du *gameplay*. Grâce au *tracking* et aux *playtests* mis en place, l'équipe sait que son jeu recèle des pics de difficulté qui sont autant de risques potentiels de perdre des joueurs en cours de route. En interne, *Origins* et *Legends* sont perçus comme des jeux exigeants, offrant du challenge, mais absolument pas comme des titres élitistes, d'où la possibilité de recommencer le niveau à l'infini et la présence de nombreuses sauvegardes à l'intérieur même des *stages*. « Il n'a jamais été question d'inclure un système de *game over* pour le joueur. D'ailleurs, la difficulté ne pose pas forcément problème lorsqu'on peut réessayer autant de fois que l'on veut. C'est ce qu'on a remarqué avec les niveaux Coffrapatte introduits dans *Origins*. Ils font partie des *stages* les plus ardues du jeu, mais, en même temps, sont très joués par la communauté car ils sont courts et qu'on a envie de les relancer fissa pour s'améliorer » confie Émile Morel.

Par ailleurs, pour rompre la linéarité de progression qui peut s'installer dans un titre en 2D, le titre reprend le principe des différents plans que l'on trouvait dans les premiers prototypes de *Rayman 2*. Le *game designer* explicite : « Le coup des différents plans permet de casser l'impression de n'être "que" dans de la 2D. On souhaitait garder cette orientation en 2D très précise avec des décors très fouillés. Mais en même temps, on voulait offrir le sentiment d'avoir face à soi un monde que l'on peut explorer. Cette impression passe avant tout par le graphisme, avec différentes profondeurs de champ et divers éclairages. Elle passe aussi par le *gameplay*, en faisant penser au joueur qu'il peut à tout moment foncer vers ces arrière-plans. »

En outre, l'orientation multijoueur implique la présence de nombreux personnages. On compte pas moins de seize protagonistes jouables au final, dont Rayman, Globox, Raybox, Dark Ray et plusieurs déclinaisons de Ptizètres. Quant à ceux qui ont été abandonnés, mentionnons cette idée géniale : une petite vieille qui se défend en donnant des coups de sac à main ! À noter que l'on retrouve quand même des grands-mères énervées dans le jeu final – mais encore faut-il terminer tous les niveaux Coffrapatte et parcourir le dernier niveau (La Lande aux Esprits Frappés) pour les apercevoir.



Les joueurs vous le diront, les premières parties multijoueurs débutent invariablement par un concours de baffes ! Précisons que le fait de pouvoir s'en coller une s'avère vraiment marrant ! Souvent, lors des *playtests*, l'équipe constate que la « tarte » en pleine poire demeure un véritable moyen d'expression. Comme par magie, taper l'autre devient l'élément qui crée l'interaction entre les joueurs. Émile Morel se souvient de *playtests* où « deux personnes qui ne se connaissaient pas se tapaient, volontairement ou non, puis entamaient une discussion là-dessus. En termes de gameplay, c'est assez difficile à gérer puisqu'il ne faut pas que la baffe devienne trop gênante dans la progression. On a donc placé des zones spécifiques, dans lesquelles les joueurs ne peuvent pas se taper, dans les niveaux. » Pendant les écrans de chargement, il est même possible de se donner des baffes pour passer le temps, voire récupérer un cœur qui permet de se faire toucher une fois.

ON DIRAIT LE SUD

L'autre point sur lequel *Rayman Origins* a fait l'unanimité concerne sa bande-son, composée notamment par Christophe Héral. Pour le *music supervisor* Manu Bachet, « Christophe a amené du soleil dans la musique de *Rayman*. "C'est le Sud !" On ressent vraiment l'aspect décalé de sa musique, ainsi que sa bonne humeur. Il a une liberté dans l'écriture qu'il arrive à faire transparaître dans les jeux. » Sur *Origins* et *Legends*, tout le monde marche à la générosité. Christophe Héral ne compte clairement pas ses heures et pond une large quantité de morceaux, en tout cas bien plus que n'en prévoyait son contrat. Il nous confie même que sur *Origins* et *Legends*, son *ratio* doit se situer aux alentours de huit minutes composées pour une seule utilisée au final.





À en croire Manu Bachet, Michel Ancel n'est pas du genre à donner trop de directives sur ce qui touche à la musique : « Il est davantage dans les intentions, les envies. Il n'impose pas tel *tempo* ou tel instrument, par exemple. » Pourtant, on retrouve un peu de ses références sur *Origins*. En effet, l'homme apprécie le travail sonore de Stomp, une troupe utilisant des objets du quotidien (balais, casseroles, poubelles en fer, etc.) pour produire de la musique que cela rejaillit sur *Rayman*. Dans *Origins*, c'est donc tout naturellement que les niveaux qui se déroulent dans la cuisine ont réquisitionné des casseroles. Mais pour un usage étonnant : « On a fait revenir les piments dans une poêle et on a capturé le son, afin de l'intégrer dans la rythmique » en rigole encore Manu Bachet.

En termes d'influences, difficile d'en citer précisément tant la bande-son de *Rayman Origins* couvre un large éventail de sonorités. Cependant, on peut évoquer le morceau *Land of the Livid Dead – Nowhere to Run* en partie inspiré du travail d'Ennio Morricone, le compositeur fétiche de Sergio Leone. Musicalement parlant, certains mondes du jeu possèdent en effet une forte connotation « western », avec l'utilisation d'instruments comme le ukulélé, la trompette ou le sifflet.





Pour ce bout-en-train de Christophe Héral, le pont avec Michel Ancel se fait via Hubert Chevillard, qui avait intégré l'équipe de *Rayman 2* comme *concept artist* 2D. Un jour, Ancel lui demande s'il connaît quelqu'un capable de faire du son et de la musique pour *Beyond Good & Evil*, disponible à Montpellier. Héral se rappelle à merveille de leur première réunion: «J'avais acheté du sancerre et des crotins de Chavignol. Je les [NDLA: Frédéric Houde, Michel Ancel, Jacques Exertier, etc.] avais saoulés au sens premier du terme, avant de leur faire écouter ma musique. On a fait *BGE* et plus tard, quand Michel m'a demandé de bosser avec lui sur ce qui allait devenir *Rayman Origins*, j'ai accepté avec entrain. Faire revivre le personnage représentait un vrai challenge pour ma part. C'est toujours délicat de reprendre une licence ayant déjà des thèmes forts, que les gens ont aimés par le passé. J'ai évidemment réécouté les musiques des trois premiers épisodes. Puis, je suis reparti de zéro comme s'il s'agissait d'un projet sans histoire.»

Christophe Héral est un passionné. Un fou de musique. Du genre à ramener un instrument de chaque pays qu'il visite. Ces derniers sont pour lui la base de l'émotion. Il ne peut donc pas s'empêcher d'en accumuler le plus possible. Naturellement doué, Christophe apprend à dompter ses nouveaux jouets à sa façon, au *feeling*. Faute de temps, il ne prend en effet pas de cours, à de rares exceptions près – il a procédé de façon un peu plus académique pour apprendre l'oud, un instrument à cordes pincées extrêmement répandu dans les pays arabes).

La plupart des morceaux sont composés dans la demeure de Christophe Héral qui fait aussi office de studio d'enregistrement. Les parties orchestrales sont, elles, enregistrées avec le Star Pop Orchestra, que certains ont déjà pu entendre lors de la tournée du Video Games Live organisée par le compositeur Tommy Tallarico.



Même si le système de jeu d'*Origins* possède d'évidentes similitudes avec celui du tout premier *Rayman*, Michel Ancel souhaite d'emblée doter son nouveau projet d'un environnement sonore complètement nouveau. Sa seule véritable préoccupation : une couleur musicale différente par monde. « Les thèmes ne devaient pas être gravés dans le marbre. Le monde de *Rayman* demeure coloré et plein de vie. On passe d'un stage aquatique au monde de la nourriture, etc. Il fallait que la musique aille dans ce sens également. Michel ne voulait pas que la musique véhicule un sentiment mélancolique ou de peur. Ça tombait bien, je

suis un gros déconneur ! Mais je sais aussi très bien faire pleurer musicalement. Il faut donc rester assez aérien dans la composition. » Il est indéniable que si *Beyond Good & Evil* a ouvert aux compositeurs davantage d'opportunités d'apporter de l'émotion via son travail, *Rayman*, lui, doit donner la patate : « C'est du Tex Avery. On est dans le cartoon pur. Tu te prends un piano sur la tête et tu te relèves. Les baffes sont jouissives, car elles ne font pas mal. »





Ancel a sa propre conception de ce que doit apporter la musique à un jeu vidéo. Par exemple, il juge que si le visuel fait peur, ce n'est pas la peine d'effrayer en plus le joueur à travers le son. La musique ne doit pas rajouter de la tension là où il y en existe déjà. Christophe Héral nous détaille la façon dont fonctionne leur collaboration: « Avec Michel, quand quelque chose ne va pas, j'arrive à comprendre ce qui cloche. Il ne s'agit alors pas forcément de la musique ou de l'écriture elle-même, mais plutôt de son rapport avec le *gameplay*. Dans le jeu vidéo, on peut composer la plus belle des mélodies, mais si elle n'est pas bien intégrée, ça ne marchera pas. Je ne travaille pas forcément à partir d'*assets* ou de prototypes de niveaux jouables. Michel peut davantage me montrer le *gameplay* sous sa forme la plus basique. Après, ce qui me nourrit réside davantage la collaboration avec les *concept artists*. Cela pose un vrai socle de travail pour la composition. »

Rayman Origins marque donc le retour de la symbiose *gameplay*-musique. Pour le premier épisode, Michel Ancel avait d'ailleurs dans un premier temps en tête d'en faire une sorte de comédie musicale débile ! On retrouve un peu de ça dans le jeu final, la notion de rythmique chère au tandem Ancel-Hascoët étant bien là. Pendant le développement de *Rayman Origins*, Ancel et son ami musicien, qui habite à deux pas de la Villa, sont en train de jouer ensemble au dernier épisode de *New Super Mario Bros.* de Nintendo. Le duo stoppe alors net quand il découvre que des fleurs faisant partie du décor sont en fait en train de chanter de façon synchronisée avec l'action ! Ils s'inspirent alors de cette idée et tentent de trouver leur propre système permettant ainsi une telle synchronisation entre jeu et musique. L'idée du niveau musical d'*Origins* – La Lande aux Esprits Frappés – vient donc de là. Christophe Héral nous raconte: « On a véritablement synchronisé les éléments de *gameplay* sur le *tempo* du morceau. Cela s'avère compliqué, car, une fois en l'air, Rayman finit toujours pas retomber sur le sol.



Il fallait donc s'assurer que quel que soit ce timing, ça colle avec la musique. Comme une sorte de ballet ! J'ai trouvé ça jouissif à faire, car c'est invisible pour le joueur, il ne s'en rend même pas compte ! J'adore ce travail de "mineur" qui s'opère dans les galeries, dans l'ombre. La partie émergée reste le *gameplay*, le visuel. Avec la musique, je fais partie d'un tout, mais j'appartiens au monde caché, et j'aime ça ! »

Pour la petite histoire, Christophe Héral avait débuté son travail de composition pour la bande-son du jeu adapté de *Tintin : Le Secret de la Licorne* développé par Ubisoft, lorsque Michel Ancel est venu le trouver pour *Rayman Origins*. Il a donc achevé son travail sur *Tintin* tout en commençant à travailler parallèlement sur *Rayman* : « Mon boulot sur *Tintin* était à temps plein car j'avais le rôle d'*audio director*. Je m'occupais donc des bruitages et de la musique. De surcroît, il y avait une certaine pression car mon directeur artistique n'était autre que Steven Spielberg. Les enjeux étaient énormes, mais Michel me voulait malgré tout sur *Rayman Origins*. Je ne pouvais donc pas tout faire : les musiques des *maps* de transition, de l'interface, celle de tous les niveaux, etc. » Car oui, les fans l'auront remarqué, Christophe Héral n'est pas le seul compositeur crédité dans *Rayman Origins*. En effet, Billy Martin a épaulé le Montpelliérain. Héral poursuit : « Au final, j'ai composé la musique de trois mondes, et Billy en a fait deux. »

Billy Martin prend ainsi en charge les mondes Gourmand Land et Moody Clouds. Pour faciliter le processus de composition, il a lui aussi accès à des *concept arts* et, parfois, il observe quelques séquences de *gameplay*. Depuis les États-Unis, il nous raconte : « Ce qui est amusant avec la franchise *Rayman*, c'est que j'avais déjà auditionné pour travailler dessus par le passé. Rien n'avait abouti et *Origins* a été le premier *opus* sur lequel j'ai eu la chance d'être impliqué. Avant de composer des thèmes pour *Rayman Origins* et *Legends*, j'ai pris le temps d'écouter la musique des précédents épisodes. Dans *Rayman*, la musique a toujours un ton très rythmique et bon enfant. C'était important de garder ceci en tête. »

Pour faciliter les échanges entre le compositeur américain et l'équipe montpelliéraine, Manu Bachet se charge de faire le lien. Un contact précieux comme nous le confiera Billy Martin. Ce dernier ayant tendance à travailler tôt le matin et Manu Bachet tard le soir, le décalage horaire n'aura donc aucun impact sur cette collaboration.



SUCCÈS D'ESTIME ?

Rayman Origins débarque le 25 novembre 2011 en Europe. Le démarrage des ventes n'est pas aussi spectaculaire qu'escompté par Ubisoft. Un coup d'œil sur le calendrier des sorties du mois permet peut-être de venir éclairer ce constat. Ainsi, deux autres figures emblématiques de la plate-forme sont à l'affiche dans *Super Mario 3D Land* et *Sonic Generations*. En plus du retour de *Mario* et *Sonic*, *Rayman Origins* doit également lutter avec d'autres gros jeux comme *The Legend of Zelda: Skyward Sword* et *Uncharted 3*. Une grosse concurrence, en somme.

Rayman Origins cumule tout de même aujourd'hui plus de deux millions de copies distribuées dans le monde. Un chiffre tout à fait honnête, surtout quand on connaît la grande qualité de ce jeu, très bien accueilli par la presse et par les joueurs. Rayonnant sur consoles de salon, le titre n'a pas à rougir dans sa version PS Vita. Un portage qui profite de fonctionnalités tactiles gadgets mais bien intégrées. L'épisode 3DS est malheureusement en deçà en termes de qualité et de plaisir de jeu. En tout cas, le retour de Rayman se fait en grande pompe, avec un épisode qui peut sans souci prétendre au titre de meilleur *platformer* de l'année 2011. Décidément, l'UBIart Framework aura fait forte impression et Michel Ancel, qui s'intéresse de plus en plus au marché des *smartphones* et tablettes, imagine déjà le rendu du moteur sur ces supports dans l'air du temps. Il ne le sait pas encore, mais le fruit du hasard va faire de son désir une réalité...







Chapitre 7

**RAYMAN JUNGLE RUN:
L'UBIART FRAMEWORK
DANS LE CREUX
DE LA MAIN**



RAYMAN JUNGLE RUN



Genre: Plates-formes

Éditeur: Ubisoft

Développeur: Pastagames

Nombre de joueur(s): 1



18/09/2012, 20/09/2012,



27/09/2012,



29/05/2013



Certains n'y croyaient pas, mais *Rayman Jungle Run* a réussi le pari de transposer le moteur maison, l'UBIart, sur tablettes et *smartphones*. N'y allons pas par quatre chemins: le rendu graphique est divin, surtout pour les possesseurs d'écrans Retina. La richesse des environnements, la fluidité de l'animation ainsi que la finesse des *sprites* se révèlent à la hauteur des standards graphiques de la série initiée par Michel Ancel et Frédéric Houde.

Évidemment, la présence d'un support tactile impliquait un *gameplay* simple et des niveaux relativement courts. On tapote donc son écran afin de faire sauter la mascotte d'Ubisoft, lui faire balancer des torgnoles pour corriger un ennemi ou encore fracasser un échafaudage. Si Rayman avance automatiquement, le *gameplay* n'en demeure pas moins grisant, et viser le 100%, c'est-à-dire récupérer la centaine de Lums par *stage*, nécessite un certain acharnement.

Au final, le titre est arrivé à temps sur les *devices* concernés, servant depuis de base à tous les autres *platformers* du store, *Jungle Run* a su habilement décliner son *gameplay* sur ces nouveaux supports. Une façon de faire réfléchie que l'on aimerait retrouver chez davantage de développeurs.



HEUREUSE RENCONTRE

Au cours de leur carrière, les jeux *Rayman* ont su mettre en valeur le *hardware* sur lequel ils tournaient. La PlayStation voulait être une vitrine technologique capable d'afficher de la « belle » 3D ? Là voilà capable de faire usage de cette puissance pour afficher une 2D haute en couleur. La Nintendo 64 possède un *stick* analogique révolutionnaire ? Voici un jeu de plates-formes l'exploitant pleinement ! La Wii cherche à cibler un nouveau public ? Son contrôleur spécifique devient l'ambassadeur d'un jeu pour tous ! La Wii U offre des perspectives de *gameplay* asymétrique ? Un concept dédié est mis en branle ! N'oublions pas que le GamePad de cette console possède également une fonction tactile. Une nouvelle façon de jouer qu'Ubisoft entend bien exploiter.

Quand Fabien Delpiano fonde le studio de développement Pastagames courant 2001, il n'imagine pas un instant que cela va l'amener à travailler un jour sur la licence *Rayman*. Le hasard de la vie va alors rapprocher le créateur débordant de sympathie d'un collègue lui aussi épicurien, Michel Ancel. Se connaissant depuis l'enfance, Fabien est en effet ami avec le dessinateur et scénariste Joann Sfar. Simon & Schuster, l'éditeur américain de ce dernier, s'occupe d'éditer les bandes dessinées de Jordan Mechner, le créateur des jeux *Prince of Persia* et *Karateka*. Réalisant qu'ils partagent le même éditeur, Mechner convie Joann Sfar à une rencontre à Paris. Ce dernier propose alors à Fabien de l'accompagner. Après tout, le fondateur de Pastagames est lui aussi un créateur de jeux. Le courant passe très bien entre les trois hommes, si bien qu'ils se revoient régulièrement lorsque Mechner repasse par la capitale. En 2011, Mechner demande donc au fondateur de Pastagames s'il est disponible pour manger un bout, sachant que « son copain Michel » est avec lui. Fabien Delpiano se rend donc à cette soirée, sans se douter de qui peut bien être ce Michel.





Fabien nous raconte : « J'arrive au restaurant et je ne vois qu'un seul type assis à une table. J'en déduis qu'il doit s'agir du fameux Michel. Je m'installe donc, et on commence à discuter. Très vite, on découvre que nous bossons tous les deux dans le milieu du jeu vidéo. Je parle d'un des derniers jeux créés par Pastagames, *Maestro! Jump in Music*, un *platformer* musical, et apprend, surpris, que mon interlocuteur sait de quoi il s'agit, lui et son équipe l'ayant étudié [NDLA : ils peinaient alors à ce moment-là sur la construction du niveau musical de *Rayman Origins*]. Je lui demande alors ce qu'il fait et il me répond qu'il vient de finir un jeu de plates-formes pour lequel il est actuellement en phase de promo. Il me tend alors un exemplaire de *Rayman Origins* :

« Cool ! T'as bossé dessus, mais tu as fait quoi exactement ? »

— En fait, un peu de tout...

— Et t'as travaillé avec Michel Ancel ?

— Euh, oui, il a bien dû m'arriver de travailler avec moi-même... »

« J'avoue, je devais être le seul couillon en France à ne pas connaître la tête de Michel Ancel ! » rigole encore Fabien à l'évocation de cette anecdote.

À la fin de cette très bonne soirée, Michel Ancel tanne Fabien Delpiano sur les supports mobiles en expliquant qu'il s'est procuré un iPad il y a peu. Il aimerait voir un épisode de *Rayman* tourner dessus, mais ses ingénieurs lui expliquent que l'appareil n'est pas assez puissant, et qu'*Origins* est beaucoup trop gros pour avoir un rendu similaire sur iPad. Il propose alors au chef de Pastagames de bosser sur cet éventuel *Rayman* pour tablettes et téléphones. Évidemment, Fabien est emballé, mais lui et son équipe sont encore mobilisés sur un projet avec SEGA pour les six mois à venir.

Ancel en rajoute une couche : il dispose d'une petite enveloppe pour promouvoir la sortie des versions 3DS et Vita de *Rayman Origins*. Il pensait alors plutôt utiliser cet argent pour développer une application mobile gratuite, au lieu de dilapider le tout dans quelques bannières de pubs. Cette appli aurait permis, pense-t-il, de faire connaître la marque, notamment aux États-Unis où elle n'était pas très implantée. Peut-être qu'un jeu iOS pourrait donner envie au public américain de s'intéresser à *Rayman*.



«MÊME PAS CAP'!»

L'histoire aurait pu s'arrêter là s'il n'y avait pas eu le Toulouse Game Show 2011. Dans les allées du salon, Fabien Delpiano retrouve Michel Ancel, ainsi que le compositeur Christophe Héral. Tous trois passent une chouette soirée à jouer au billard avec Yû Suzuki, le créateur de *Shenmue*, ainsi qu'une partie de l'équipe de Pix'n Love d'ailleurs! Ancel relance alors Fabien sur ce *Rayman* destiné aux *smartphones*. «T'es même pas cap' de le faire, j'en suis sûr!» Et Fabien Delpiano de répondre: «Comment ça j'en suis pas capable? Même si je ne dois pas dormir pendant six mois, je vais te le faire ton jeu.» Et c'est ce qu'il s'est passé, avec l'aide de différentes personnes pour l'épauler, bien entendu.

Si Fabien sait qu'il est possible d'adapter *Origins* sur mobile, il fait part de ses doutes quant à la possibilité de conserver le rendu en 60 fps. Au niveau des contrôles, Ancel, fidèle à lui-même, est intransigeant. «Et il est hors de question que vous me mettiez un *pad* virtuel!» Les deux hommes se retrouvent d'ailleurs là-dessus. En deux mois,

un prototype plutôt chouette tourne déjà. Fabien nous raconte: «Michel, dès qu'un truc commence à fonctionner, a tendance à se dire que si on faisait complètement autrement, ça serait mieux. Ça n'a pas loupé! Un week-end, il m'envoie un long mail m'expliquant qu'il faut partir sur un jeu exploitant la verticalité. Ainsi, il n'y aurait que des *stages* dans lesquels le héros tombe, et chaque pression sur l'écran tactile déclencherait l'hélicoptère de Rayman pour planer. Il fallait alors bouger de gauche à droite pour éviter les obstacles. Une chose est certaine: il faut savoir itérer quand on travaille avec Michel!»

Par la suite, Ancel a l'idée d'enchaîner horizontalité et verticalité dans les niveaux. Le héros court en ligne droite – l'écran à l'horizontale – pour une expérience traditionnelle, puis tombe dans le vide. On tourne alors l'écran, qui reprend le *gameplay* de chute décrit avant. Et ainsi de suite. Les *stages* étaient plus longs que ceux de la mouture finale puisqu'il fallait de 20 à 30 secondes pour venir à bout de chaque section de jeu. En tout cas, le ressenti était bon, selon Delpiano. «Mais quand on a commencé à faire des *playtests*, on s'est rendu compte que certains ne s'y retrouvaient pas. La formule semblait inutilement complexe. Donc, retour à la case départ.»



TROUVER LA BONNE FORMULE

L'équipe réfléchit beaucoup au format des niveaux. Et si ses choix paraissent corrects, ils impliquent toutefois que le héros court toujours tout droit. Le joueur n'a pas la maîtrise de la direction. Or, Pastagames avait envie de faire autre chose qu'un « simple » *Jetpack Joyride* [NDLA: un jeu dans lequel le héros progresse invariablement de la gauche vers la droite]: « On souhaitait avoir un jeu un peu plus dynamique. Même si on n'avait pas de moyen de signifier un changement de direction, on voulait induire une richesse à certains moments des *stages*. On s'est demandé à quel moment on pourrait changer naturellement de direction. Il se trouve qu'il existe quelques opportunités: quand le joueur saute sur un mur, qui le renvoie dans le sens opposé, quand il s'agrippe à une liane ou quand il se prend un *bumper* en pleine course. On est alors parti sur des niveaux où ces changements de direction semblaient naturels pour les joueurs. On a développé une sorte d'IA qui émulait une manette, afin de se rendre compte de ce que ferait intuitivement le joueur. Par exemple, avec une manette, louter des Lums en cours de route n'est pas bien grave. On revient sur ses pas et basta. Là, il fallait recommencer depuis le début si le personnage ne stoppait jamais sa course. Afin de ne frustrer personne, on a donc écourté nos niveaux, qui pouvaient durer plus de 2 minutes initialement. Notre format de 30 à 40 secondes par niveau s'est alors imposé de lui-même » confesse Fabien Delpiano.

Pour les développeurs, il faut un second degré de lecture du jeu, qui n'oblige pas à s'imposer du challenge si on ne le souhaite pas. Dans *Rayman Jungle Run*, le vrai challenge réside en effet dans la récupération des Lums, mais le cœur du jeu n'est pas axé dessus. L'objectif primaire reste simplement de terminer les *stages*. D'ailleurs, selon les envies



conjuguées d'Ancel et de Delpiano, le premier niveau se devait d'être tellement facile que même un chat aurait été capable de le finir! Fabien éclaire un peu notre lanterne: « Donc, vous mettez un chat, ou un Christophe Héral, devant le niveau 1-1, et le but était qu'à terme, il finisse par y arriver [NDLA: il faut donc comprendre que ce premier niveau ne comprend aucune chute mortelle. Il suffit juste de sauter par-dessus les obstacles]. Pour nous, le challenge devait vraiment être présent, mais non imposé. »

À ce stade du développement, Ubisoft n'est toujours pas au courant de l'existence du projet *Jungle Run*. Les personnes impliquées finissent donc par montrer le jeu au siège de Montreuil. L'ensemble de l'assistance trouve alors dommage de partir sur l'idée d'un petit jeu gratuit, vu la qualité du titre. La décision est donc prise d'en faire un « vrai » jeu. Le budget est rallongé, des niveaux sont ajoutés, et il sortira finalement sur plusieurs plateformes. L'équipe



de Pastagames, composée de cinq à huit membres, débute alors la phase de production à proprement parler, soutenue par les *levels designers* d'Ubisoft Montpellier. Le jeu arrive finalement sur iOS le 18 septembre 2012, suivi de près par un portage Android développé par DotEmu, un éditeur-développeur spécialisé dans l'adaptation et la commercialisation d'anciens jeux vidéo sur des appareils plus modernes.

RAYMAN ORIGINS SUR TABLETTES

Pour produire le jeu, Pastagames a accès à l'ensemble des assets d'Ubisoft: ressources graphiques, moteur maison, etc. L'équipe extrait d'abord le moteur physique. «La première démo faite avec Michel était composée exclusivement de "traits": lignes, carrés, etc., le tout dans le même moteur physique que *Rayman Origins* à 60 images/seconde. Puis, on a rajouté les plates-formes et textures. Cela tournait encore très bien à 60 fps. On était donc satisfait. Venait ensuite un gros morceau: le moteur d'animation. L'anim' est créée avec de polygones déformés en temps réel, sur lesquels on applique des *patches*, des bouts de textures, etc. Bingo, ça passait encore bien à 60 fps!»



Le studio développe donc le jeu couche par couche, en tentant coûte que coûte de préserver la vitesse d'animation, pour conserver ce *feeling* si agréable. Il fallait d'abord retrouver les sensations de *gameplay* d'*Origins* et les plaisirs d'un *platformer*, le tout sur une machine sans *pad* «physique». Fabien Delpiano ajoute: «On a pris l'UBIart pour le "remonter" sur notre propre moteur qui, lui, tourne sur tous les supports possibles: iOS, Android, PC, etc. L'idée était d'anticiper les éventuels portages à venir. Pour les sons, on a pu reprendre ceux de l'UBIart directement. On n'a pas eu à sonoriser à nouveau le jeu, heureusement. En revanche, pour les musiques, on a eu un petit souci. En effet, sur *Origins*, la musique est générée dynamiquement par des sections de X mesures. Sur iOS, ce montage dynamique provoquait un léger décalage et on avait un petit "clic" désagréable à l'oreille. Christophe Héral nous a donc refait le montage de plusieurs séquences.»



Comme tous les autres jeux Rayman, *Jungle Run* va lui aussi se jouer des contraintes techniques. La seule véritable problématique ici concerne le poids du jeu. L'Apple Store limitait à l'époque à 50 Mo les jeux pouvant y être distribués, permettant un téléchargement en 3G, sans nécessairement avoir à passer par le Wi-Fi. Ainsi, l'achat impulsif n'est pas gêné. Sur *Jungle Run*, rien que la musique, un aspect sur lequel il est difficile de faire des compromis, occupait au moins 8 à 9 Mo, soit un bon cinquième du poids de l'application ! Comment contourner ce problème. Fabien Delpiano apporte la réponse : « On a été obligé de tricher, en recyclant des assets pour gagner de la place. Typiquement, on a utilisé des structures vertes pour faire de la mousse, on les a rapetissées pour en faire des lichens, zoomées pour les faire passer pour des feuillages, etc. C'était absolument nécessaire pour rester léger. »



LE CODE DE RAYMAN : « IT'S OVER 9000! »

Voilà donc comment ce petit studio indépendant s'est retrouvé en charge de l'une des figures les plus emblématiques de la plate-forme sur tablettes et mobiles. Une situation plutôt cocasse quand on sait que Fabien Delpiano ne se considère pas, à la base, comme un fan de *Rayman* : « J'ai longtemps considéré que les *platformers*, hors *Mario*, étaient une fraude (rires). Je n'ai jamais été copain avec Sonic à l'époque. Il n'avait pas de moustache, il faut dire. Et malheureusement, j'avais le même a priori sur le premier *Rayman*. Idem pour le deuxième épisode, car j'avais pris une grosse claque avec *Super Mario 64* auparavant, que j'avais même fait importer du Japon. La console nipponne ne passait d'ailleurs pas sur ma télé, et il a fallu que je bidouille pour que le tout fonctionne. Et quand j'ai vu pour la première fois la "bouille" 3D du plombier apparaître devant moi, j'ai chialé. Littéralement. On sortait de jeux comme *Wolfenstein* et, là, on avait enfin un véritable univers 3D sous les yeux ! Inimitable. Par contre, quelques mois avant de rencontrer Michel Ancel, je me suis intéressé à *Rayman Origins*. En fait, je suis tombé amoureux de sa direction artistique. Je me suis retrouvé à attendre le jeu alors que je n'étais pas spécialement fan du personnage jusque-là. Contrairement au personnage de Mario, celui de Rayman pardonne beaucoup plus au joueur. C'est nous qui devons nous adapter à la physique du plombier, alors que celle de Rayman fait des efforts constants pour nous aider. Par exemple, si le joueur rappuie sur le bouton de saut, alors que son personnage est en phase de chute, encore l'air, ça passe. Quand j'ai vu pour la première fois le code de *Rayman*, j'ai halluciné. Il comprend plus de 15000 signes rien que pour définir les réactions du personnage en toutes circonstances. C'est à ce prix-là, sans doute, que l'on arrive à une telle finesse de réaction du protagoniste. »



Nul besoin de préciser que Fabien Delpiano est extrêmement reconnaissant des conseils transmis par Michel Ancel, devenu depuis son ami : « Hormis quelques cadors de Nintendo, Michel possède une immense maturité dans la construction d'un *platformer*. Par exemple, si on place une petite "marche" à un endroit du niveau, il va te prévenir que, pour le joueur, c'est un appel au saut. Le seul fait qu'il y ait une marche descendante va donner au joueur l'envie de sauter. Et il faut donc s'adapter en conséquences. J'ai reçu beaucoup d'enseignements de *level design* de sa part. »

Le succès de *Jungle Run* est à la mesure de sa qualité. Du coup, deux contenus additionnels sont proposés : les mondes Pirate Ship et Giant Plant. C'est Ubisoft Casablanca, studio de soixante à quatre-vingts personnes qui a déjà apporté son aide sur *Rayman Origins*, qui se charge de ces niveaux supplémentaires. Marque de confiance, Ubisoft a ensuite demandé à Pastagames s'il souhaitait remplir pour un second épisode, le futur *Fiesta Run*. L'équipe a préféré « passer la main », pour ne pas avoir à refaire deux fois le « même » projet. C'est donc Ubisoft Casablanca qui a logiquement pris le relai. Entre-temps, la règle des 50 Mo

du *store* d'Apple s'est vu modifiée, puisqu'il est désormais possible de grimper jusqu'à 100 Mo. De quoi se faire encore plus plaisir en termes de contenus.

La vingtaine de personnes composant l'équipe de *Fiesta Run* se lance donc à son tour dans une production de six à sept mois. Le résultat s'avère aussi convaincant que *Jungle Run*. On retrouve notamment les phases sur deux plans et le retour de certains *boss* d'*Origins*, comme le dragon. Par ailleurs, le challenge du 100% débloque ici des *stages* envahis, un modèle déjà vu dans *Legends*. La petite nouveauté réside dans la possibilité de mettre la main sur des objets avant de débiter les niveaux (cœur, etc.), moyennant quelques Lums.

En novembre 2013 sort *Rayman Fiesta Run*, mais la mascotte d'Ubisoft aura continué d'éblouir la galerie trois mois avant, dans un autre épisode de salon développé à partir du moteur maison : *Rayman Legends*. Certains n'y verront malheureusement qu'un *Rayman Origins 1.5*. Pourtant, les différences sont bien là, à commencer par les éternelles envies narratives de Michel Ancel...







Chapitre 8

**RAYMAN LEGENDS :
LE FESTIVAL ROCK
ANCEL CONTINUE**



RAYMAN LEGENDS



Genre: Plates-formes

Éditeur: Ubisoft

Développeur: Ubisoft Montpellier

Nombre de joueur(s): 1-5 (Wii U),
1-4 (autres supports)

29/08/2013,

03/09/2013,

17/10/2013 sur Wii U, PS3, Xbox 360 et
PC. En septembre 2013 () sur PS Vita,
puis février 2014 sur PS4 et Xbox One.



Rayman Legends est peut-être le jeu de plates-formes le plus ambitieux jamais développé par Michel Ancel et son équipe. Son contenu est vraiment satisfaisant, puisqu'on y retrouve cinq mondes originaux, plus un autre bonus à débloquer. En parallèle, de nombreux *stages* de *Rayman Origins* sont également de la partie, revisités pour l'occasion avec toutes les innovations de *Legends*. Au total, ce sont 120 niveaux qui attendent le joueur, en comptant la quarantaine de refontes issues d'*Origins*. Enfin, la dernière principale nouveauté concerne la nature des niveaux. À la fin de chaque monde, un *stage* entièrement musical ponctue l'univers de la plus belle des façons. La richesse du contenu trouve son équivalent sur le plan des personnages jouables. En effet, la fougueuse Barbara, une Viking à l'énergie débordante, et ses sœurs font leur apparition. De plus, on retrouve Globox, les Ptizètres et tous les protagonistes charmants déjà rencontrés – un peu la *dream team* de la série!

Cet épisode met plus que jamais l'accent sur le multi-joueur, surtout sur Wii U. Ainsi, la console de Nintendo est la seule à permettre à cinq personnes de jouer simultanément. Celui qui tient le GamePad contrôle la grenouille Murphy grâce à l'écran tactile; une approche qui peut plaire aux joueurs peu habitués à l'exigence des *platformers* en sauts millimétrés.



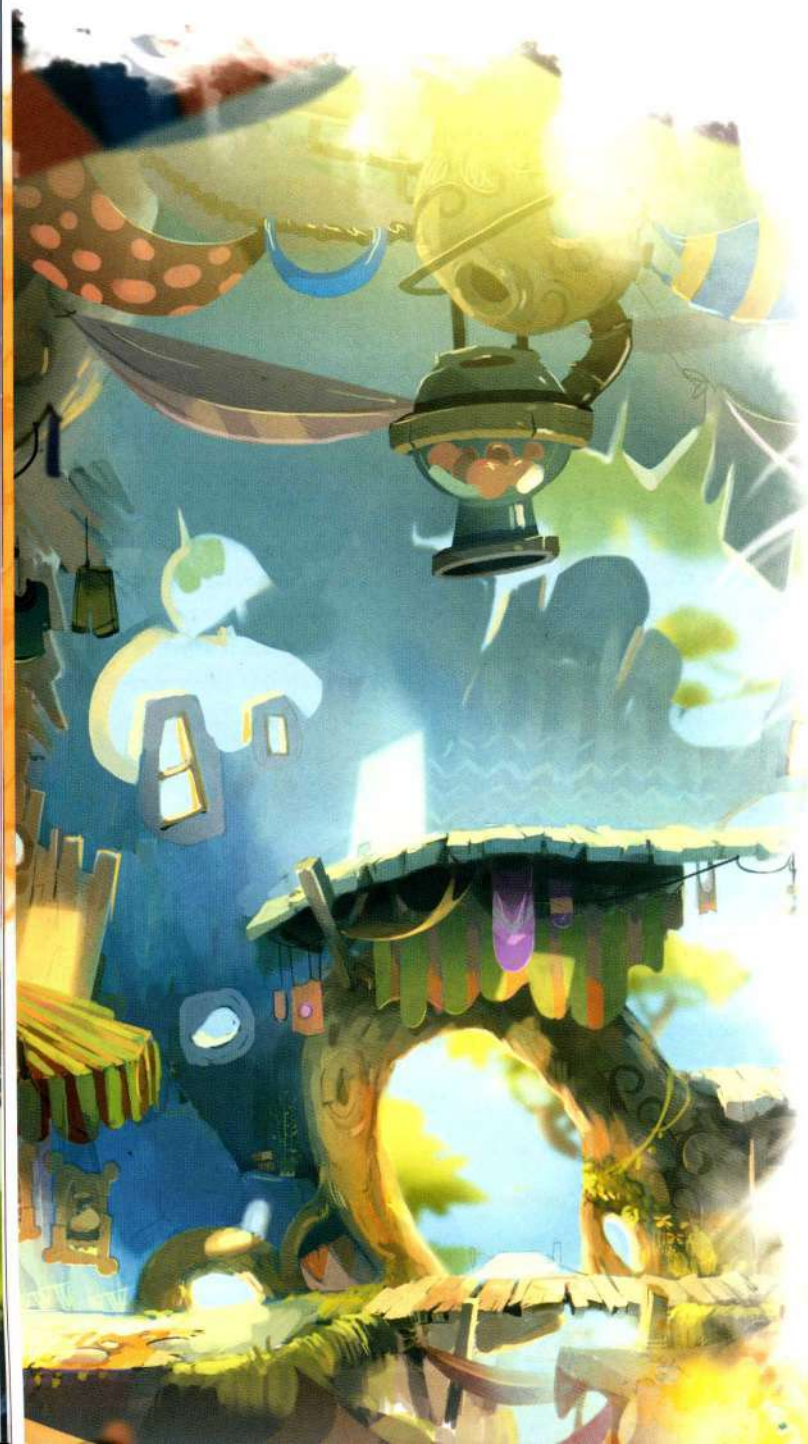
AFFIRMER SA DIFFÉRENCE

« Pour nous, c'est une chance d'avoir été l'une des premières équipes de développement à pouvoir travailler sur Wii U. Comme la Wii en son temps, cette console est pleine de promesses et, en tant que *game designer*, c'est très excitant. » Voici la réaction d'Émile Morel lorsqu'on le questionne sur l'arrivée du jeu sur Wii U. Il poursuit : « On se dit qu'on va pouvoir réinventer des choses et essayer d'innover sans cesse. Avec *Rayman Legends*, j'ai l'impression qu'on a eu le courage d'aller au bout de nos idées. Il faut avouer que ce n'est pas évident de penser à inclure des fonctionnalités tactiles dans un jeu de plates-formes. On a eu peur de faire compliqué, mais on a fini par aboutir à un résultat tout à fait satisfaisant. D'ailleurs, les salons et les *playtests* ont confirmé notre orientation, les gens s'amusant avec le titre à chaque fois. Cela dit, je suis un peu triste que la Wii U ne rencontre pas plus de succès vu qu'elle offre de nouvelles possibilités de jeu. Il faut reconnaître que c'est coûteux de développer dessus, car il faut être présent spécifiquement sur ce support. J'espère toutefois que d'autres développeurs vont tenter l'expérience de la mallette qui propose un *gameplay* asymétrique que l'on montre assez bien dans *Legends*. »



En début de projet, un nombre phénoménal de prototypes est créé, qu'il s'agisse de mondes, de mini-jeux ou simplement de déclinaisons de *gameplays* pures et dures. Pour les mondes, l'équipe sait dès le début que seuls cinq ou six niveaux seront conservés dans le jeu final. Ainsi, ils laissent finalement de côté un monde se déroulant en Transylvanie avec un bestiaire axé sur le bestiaire fantastique associé (Frankenstein, Dracula, etc.). Un autre univers devait tourner autour des légendes chinoises avec différents fantômes. D'ailleurs, l'un des challenges à télécharger qui se déroule dans un dojo aux côtés de moines Shaolin est issu de ces recherches.

Lors de l'E3 2012, l'équipe avait même montré une séquence dans laquelle Murphy devait lancer des créatures par-dessus un obstacle, en direction d'un autre personnage, le tout géré via l'écran tactile. Au final, cette idée n'apparaît pas non plus dans la version finale. Les combats entre personnages représentaient aussi une autre piste creusée par Ubisoft Montpellier. Des tests de *gameplay* avec des héros en armures et des ennemis dotés de points de vie avaient même été entrepris. Mais le studio se rend vite compte que le propos du jeu n'est pas là. Il faut absolument conserver la sensation de vitesse dans la progression, devenue en quelque sorte l'ADN de *Rayman* depuis *Origins*. Quand les développeurs trouvent qu'une idée n'a pas sa place dans le produit fini, ils la laissent de côté pour ne garder au final que celles qui font sens.



POUVOIR TOUT FAIRE ?

Rayman n'a beau pas avoir de bras, il n'est pas pour autant manchot. Ses divers pouvoirs lui confèrent la capacité de progresser habilement au fil des *stages*. Avec *Legends*, l'une des grosses problématiques concernait justement l'attribution de ses pouvoirs. Dans *Origins*, la courbe de progression linéaire permettait de proposer aux joueurs des pouvoirs à mesure de sa progression. Or, il a été décidé de modifier cette structure dans *Legends*, en offrant un large éventail de mondes accessibles dès le début. L'équipe doit donc trouver autre chose. Très vite, l'idée est adoptée de conférer à Rayman tous ses pouvoirs dès le début. Selon Émile Morel, *lead game designer* du jeu : « Les joueurs qui commencent *Legends* après avoir fini *Origins* n'auraient pas été ravis de devoir recommencer à zéro en quelque sorte. »

D'autres ajustements de *gameplay* sont réalisés pour améliorer l'expérience de jeu. Par exemple, les interventions du roi Lum sont modifiées. Pour rappel, dans *Origins*, le joueur qui s'en emparait enclenchait alors une courte séquence, limitée par la durée d'un *jingle* musical, au cours de laquelle le nombre de Lums récoltés se voyait multiplié par deux. Pour le *game designer*, cette petite chanson brisait l'immersion au sein des niveaux. La décision est prise d'abandonner ce principe dans *Legends*, afin de conserver la continuité musicale. Il revient donc à Murphy, et au joueur qui l'incarne, de doter les Lums du double de leur valeur (ils prennent alors une couleur violette) : « On voulait que ce personnage puisse peindre les Lums d'une couleur différente. Et puis, on devait trouver une alternative au *gameplay* sans Murphy. C'est un peu tout cela qui a donné le concept de Lums mauves qui rapportent plus quand on les récupère dans le bon ordre dans *Rayman Legends*. »

LE RETOUR DE LA NARRATION ?

Depuis sa création, Michel Ancel a toujours voulu développer la narration dans l'univers de *Rayman*. Sur *Legends*, c'est l'une des premières choses qu'il aborde avec le *lead game designer* Émile Morel. Son intention est clairement de raconter une histoire à travers les niveaux. Évidemment, il ne s'agit pas pour autant d'entrecouper la progression de cinématiques. Le but recherché est pourtant d'instaurer un vrai sentiment d'avancée au sein de chaque *stage*, comme dans celui intitulé 20000 Lums Under The Sea, par exemple, et dans lequel on s'infiltré d'abord en eaux troubles, avant de finalement pénétrer la base ennemie. Comme souvent, la narration du produit fini ne sera pas aussi développée que prévu. Par exemple, l'introduction du jeu, où l'on voit des dragons mettre le feu à un village, n'est pas là par hasard. Au cours de l'aventure, le joueur devait finalement arriver dans ce village en flammes !

Initialement, Ancel souhaitait sortir *Rayman Origins* et *Legends* sous forme d'épisodes, et donc dématérialisé, jugeant que le genre plate-forme ne pouvait plus se permettre une sortie en boîte et à plein tarif. Cela se ressent d'ailleurs dans *Legends*, tant les mondes sont distincts et accessibles indépendamment depuis le *hub* central. Ancel voulait que *Legends* soit aussi différent que possible d'*Origins*, comme *Rayman 2* a pu l'être par rapport au premier épisode. Du coup, comme le canevas général du jeu reste celui de la plate-forme en 2D, la variété doit venir du rendu graphique. Ainsi, le visuel de *Legends* joue beaucoup moins sur des à-plats, mais explore plutôt la piste de rendus plus détaillés, avec du relief. Le résultat final rappelle les illustrations des livres de contes – ce qui correspond plutôt bien aux thématiques abordées dans les différents mondes – mais permet également de mettre en avant les nouveaux éléments



développés par les graphistes. Émile Morel nous explique : « Quand les personnages pénètrent dans l'obscurité ou prennent la lumière, on le ressent vraiment visuellement. On voit qu'ils sont teintés de nombreuses couleurs. Tout ceci fonctionne mieux avec les textures enrichies de *Legends* qu'avec les à-plats d'*Origins*, qui se prêtaient plus à l'abstrait et au rendu dessin animé. »

Pour Jean-Christophe Alessandri, devenu directeur artistique sur *Legends*, le fait de prendre un univers *heroic fantasy* et de l'adapter au ton humoristique de *Rayman* semble être une bonne ligne directrice pour travailler. Il explicite : « Le but était de prendre les codes et clichés de la *fantasy*, puis de les détourner de façon burlesque, à la *Monthly Python*. Du coup, même si c'est du *Rayman*, on ne tombe pas dans des univers trop débridés, du genre « Le monde des bonbons » ou « Le monde de la musique ».

Ce côté référencé m'a beaucoup plu. On a fait énormément de recherches sur la mythologie grecque, l'architecture du Moyen-Âge, etc. Une des forces de *Rayman* est justement de ne pas avoir un univers fermé, cet épisode l'a encore prouvé. Certes, on retrouve des personnages principaux et secondaires récurrents, comme Globox et les Ptizètes, qui restent intemporels, mais on peut y incorporer de la nouveauté. Barbara est là pour le prouver. D'ailleurs, cette petite guerrière viking devait être, au départ, davantage intégrée au scénario. »

Barbara est co-designée par Christophe Villez. Fait assez rare pour être souligné, ce personnage est humain, ce qui marque une certaine rupture avec le reste du casting. Son inspiration vient évidemment des légendes vikings et barbares. D'ailleurs, cette touche de bestialité se retrouve directement dans son prénom. L'idée d'introduire une femme, une demande spécifique de Michel Ancel, semblait naturelle dans le sens où il existait déjà des PNJ (Personnages Non Joueurs) féminins depuis *Origins* avec les diverses fées. Une sorte de continuité s'opère donc entre les deux épisodes.





Le travail de Jean-Christophe Alessandri consistait donc pour cet épisode à traduire visuellement les intentions et visions de Michel Ancel. Pour ce faire, il travaille aux côtés d'une équipe d'artistes qui développent graphiquement l'univers. L'équipe commence donc par effectuer des recherches d'ordre général, en essayant de dégager des thèmes graphiques, puis rentre dans le détail des différents mondes. Bien entendu, l'équipe reste dépendante vis-à-vis des mécaniques de *gameplay*. Par exemple, lors d'un passage contemplatif, elle peut proposer un beau décor, avec un joli point de vue. À l'inverse, si l'action demande beaucoup de concentration et de rapidité d'exécution pour le joueur, elle va alléger graphiquement le passage afin de ne pas distraire son attention. Jean-Christophe nous explique : « Il n'y a rien de pire qu'un jeu trop fouillis où l'on ne comprend pas ce qui se passe. On a donc souvent vérifié que le chemin demeurait "clair", que les divers éléments se détachaient bien les uns par rapport aux autres. L'important était d'affiner tous ces codes graphiques, qui vont fluidifier la compréhension et le déroulement de jeu. »

ÉCHANGER AVEC LES JOUEURS

Dans *Legends*, chaque monde raconte une petite histoire avec un début, une fin, des variantes, des pauses et des moments plus intenses. Ainsi, Jean-Christophe Alessandri doit veiller à distiller les éléments graphiques des artistes afin de trouver la bonne rythmique. On sait que les joueurs peuvent être impitoyables et vite laisser tomber si le titre ne les accroche pas d'emblée. Comme dans un film, l'introduction est donc très importante et doit directement les tenir en haleine. Ensuite, c'est aux développeurs de les inciter à vouloir toujours en voir davantage, en les titillant régulièrement.

Le découpage par mondes est donc directement lié aux envies narratives de l'équipe déclinées en autant d'univers aux *backgrounds* riches. Mais il permet également d'offrir d'emblée aux joueurs un accès ouvert à une large portion du jeu. En effet, des résultats obtenus grâce au *tracking* mis en place avec *Origins* – des rapports de données compilées à partir des habitudes des joueurs, qui sont ensuite analysées par l'éditeur – montrent en effet que très peu voient la totalité du jeu. La productrice Hanane Sbai, *senior associate producer* sur *Rayman Legends*, ajoute : « On sait quelle proportion de joueurs a terminé l'aventure [NDLA : par rapport à l'ensemble qui a acheté le jeu]. À nous de comprendre si c'était à cause de la difficulté, d'un éventuel ennui, etc. » Concernant la question de la difficulté, selon Michel Ancel, « il faut surtout que les gens comprennent ce qu'ils doivent faire. Après, cela peut être dur, mais il n'y a rien de pire qu'un jeu qui dure parce que les gens ne comprennent pas ce qu'ils doivent accomplir ».

Sur la question de la difficulté, Émile Morel précise : « Je suis content quand on me dit que *Legends* est plus accessible qu'*Origins* car, en interne, on trouve la courbe de progression mieux pensée dans ce dernier. Ça ne veut pas pour autant dire à nos yeux que *Legends* est plus facile, mais plutôt que le joueur est mieux préparé aux paliers de difficulté. Ceux qui veulent rapidement trouver du challenge en ont, grâce aux *stages* Invasion. Mais ces derniers sont volontairement annexes afin de ne pas frustrer ceux qui souhaitent simplement finir le jeu sans viser le 100%. La structure ouverte par mondes distincts permet à chacun d'imprimer son expérience sur le jeu. En deux mots, on ne parcourt par le titre de la même façon que son voisin, et c'est tant mieux. Un peu comme dans un jeu à monde ouvert, toutes proportions gardées. »



Hanane Sbai explique : « En fait, on veut comprendre comment nos jeux sont consommés pour pouvoir proposer des titres répondant mieux aux besoins des joueurs. À terme, notre rêve serait de pouvoir réagir avec eux en temps réel. »

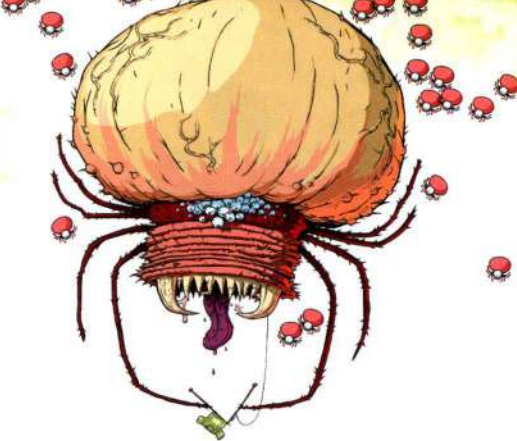
Et l'une des façons de recueillir le *feedback* des fans sur la Wii U est le Miiverse, une plate-forme communautaire mise en place par Nintendo. Le Miiverse permet d'interagir avec la communauté, à défaut de pouvoir corriger directement et immédiatement les éventuels soucis rencontrés, comme en rêve Hanane Sbai. Ce service d'échanges en ligne entre utilisateurs a été largement suivi par Michel Ancel sur *Rayman Legends* : « C'est génial d'avoir une communauté de plus de 90 000 personnes qui discute de ton jeu, avec des *posts* toutes les 3 minutes. On sait exactement ce qui se passe en temps réel. » Il émet tout de même un regret *a posteriori* : « On aurait dû intervenir encore davantage auprès de notre communauté de joueurs. »





LE RÔLE DU PRODUCTEUR

Arrivée sur la licence *Rayman* avec le deuxième épisode, Hanane Sbai a été *associate producer* sur de nombreux jeux Ubisoft: *XIII – The Game*, *Tintin*, *From Dust* (version PC), etc. Elle a aussi été *senior associate producer* sur la version PC de *Rayman Origins*, puis sur les versions Wii U, PlayStation 3 et Xbox 360 de *Rayman Legends*, sans oublier les portages PlayStation 4 et Xbox One, tout en coordonnant l'équipe en charge de la version PC. En tant qu'*associate producer*, son objectif est de faire en sorte que l'équipe de programmation possède les bons outils pour travailler. L'occasion de nous arrêter un instant sur ce métier assez méconnu de l'industrie. Hanane Sbai nous explique: « Je suis là au quotidien pour voir comment l'équipe avance, les difficultés qu'elle peut rencontrer, les solutions que je peux apporter. Je fais souvent l'analogie avec l'industrie automobile, en ce sens qu'on laisse vraiment le processus créatif



s'emballer au début, mais après, il faut bien que cela cadre avec le marché et la stratégie de la société. De toute façon, pour créer, on a besoin de cadre, sans quoi on peut itérer pendant des lustres. »

S'occuper de la production, c'est donc coordonner l'équipe de production et donner les bonnes impulsions aux personnes œuvrant sur le projet. Mais le *producer* doit aussi gérer le budget de son jeu, comme le précise Hanane Sbai: « J'ai rarement une enveloppe fixe pour tout un projet. C'est surtout à mon équipe et moi d'arriver avec des prévisions réalistes, la seule chose qui nous guide étant la date de sortie. Généralement, on peut dépasser le montant initial si on estime que le jeu en a besoin pour gagner en qualité. »

Pour Hanane Sbai, travailler dans le milieu du jeu vidéo est une vraie aubaine. « Aujourd'hui, c'est rare de bosser dans une industrie qui procure du plaisir. Enfin, il en existe d'autres, plaisante-t-elle avant de poursuivre. Le jeu vidéo, qui représentait une part infime des activités culturelles à ses débuts, a désormais une vraie place dans la société. C'est assez fou de se dire qu'il a suffi de seulement une cinquantaine d'années pour en faire un objet culturel de masse. C'est une industrie que j'apprécie parce qu'elle incite à se renouveler constamment, et ça me fait vraiment quelque chose de me dire qu'on travaille sur des jeux qui ont pour but de rendre les gens heureux. »



UNE MUSIQUE LÉGENDAIRE

Si le dernier niveau d'*Origins* a marqué son monde, appuyant l'intention des concepteurs de marier *gameplay* et musique, envie née au moment du développement de *Beyond Good & Evil*, *Rayman Legends* pousse clairement le concept encore plus loin. À la fin de chaque monde, en effet, un niveau musical complet attend le joueur. Contrairement à ce que l'on pourrait croire, leur intégration au jeu s'est faite un peu à l'instinct. En fait, l'équipe travaillait sur l'éditeur de niveaux ayant servi à créer ceux des challenges *online*. Rangés en fonction de leur difficulté – de facile à très difficile –, ces derniers sont générés aléatoirement, à partir d'un système de briques mises bout à bout aléatoirement, pour offrir, chaque jour, l'un de ces *stages* uniques. Émile Morel poursuit l'explication pour nous : « Un jour, on a eu un rendez-vous éditorial avec la direction à Paris pour montrer où on en était dans nos recherches sur le jeu, et notamment sur ce système de briques. Le problème est que pour pouvoir montrer les éléments du jeu les plus corsés, il faut avoir joué assez longtemps. Seuls les *level designers* y arrivaient, et aucun d'entre eux ne pouvait se rendre à la capitale à cet instant. On a donc filmé l'un d'entre eux en train de jouer dans nos locaux de Montpellier. Puis Michel Ancel a eu l'idée de poser une musique rock sur la vidéo, puis de synchroniser les actions du héros avec le rythme du morceau. Résultat : tout le monde à Paris a trouvé ça génial ! Michel a donc envoyé un mail depuis la réunion, en disant qu'il fallait créer des niveaux musicaux ! » Le morceau choisi pour cette présentation était *Antisocial* du groupe français Trust. Malheureusement pour les amateurs de rock, l'utilisation du morceau pour le jeu n'était pas possible, pour des questions de droits. Néanmoins, d'autres titres prestigieux ont finalement atterri dans la version finale.

Si *Antisocial* n'apparaît pas dans le jeu, le morceau *Dragon Slayer* en est quand même inspiré. Quant aux autres titres, on recense *Castle Rock*, *Mariachi Madness* et *Gloo Gloo*, respectivement repris de *Black Betty*, *Eye of the Tiger* et *Woo Hoo* des 5.6.7.8's. Émile Morel se rappelle la première fois qu'il a entendu le rendu délirant de la reprise du morceau de Survivor à la Villa. « Un beau matin, Michel et Christophe débarquent, très content d'eux, et me disent : "Tiens, écoute ça !" C'était le morceau en question. Je me suis dit mais qu'est-ce que c'est que ce truc ? Ça m'a un peu fait penser à cette reprise barrée d'*Hotel California* dans le film *The Big Lebowski* des frères Coen. La touche flamenco s'intègre parfaitement au film. C'est loin de l'original mais ça ne le dénature pas pour autant. Et je trouve que c'est le même principe avec cette reprise d'*Eye of the Tiger*. » Mentionnons aussi *Orchestral Chaos*, une composition originale d'Héral, et *Grannies World Tour*, un remix du thème de *Land of the Livid Dead* de *Rayman Origins*.

Au niveau des autres candidats recalés, notons la musique du film *Rabbi Jacob*, ou encore le tubesque *I'm sexy & I Know It* de LMFAO, que l'équipe voulait travestir en *I'm Teensie & I Know It*, avec les nez des Ptizètres (les *Teensies* en anglais) qui se balançaient en rythme sur la chanson. On imagine très bien le rendu loufoque.

Le design de ces *stages* musicaux doit donc se construire à partir de la bande-son. Christophe Héral nous détaille le processus : « Nous n'avons rien inventé. Disney l'a fait bien avant nous, avec *Fantasia* par exemple. J'avais travaillé auparavant sur un projet nommé Ciné Son avec une vingtaine d'écoles de cinéma d'animation. Chacune était chargée de mettre en image une seule et même musique. C'est très intéressant de voir qu'au final, on a obtenu vingt films distincts à partir d'une même source sonore. Personne n'a eu la même approche. Et c'était le même principe pour *Rayman Legends* : je peux penser à quelque chose de précis pour la musique, mais le *level designer* va peut-être partir dans une direction visuelle différente de la mienne. C'était donc enrichissant pour nous et ça s'est révélé jubilatoire pour le joueur. »

Pour le directeur artistique Jean-Christophe Alessandri, le travail sur ces niveaux musicaux a différé des celui effectué sur des *stages* plus traditionnels. En effet, le rythme du *gameplay* étant fixé par la durée de la musique, la « rythmique visuelle » devait suivre la sonore. Il raconte : « Il faut exprimer l'histoire du niveau en fonction de la bande-son. La mise en scène d'un *stage* musical doit immédiatement avoir de l'impact, du fait de sa durée assez courte. Je pense au niveau du château fort, accompagné du morceau *Black*



Betty, où l'on voit l'édifice s'effondrer à mesure de la progression. On n'a pas hésité à "charger" le visuel, avec la bataille en arrière-plan, les flammes à l'écran, etc. C'est un peu comme dans un clip musical, il ne faut pas avoir peur d'envoyer.»

Du point de vue du *level designer* cette fois, Simon Choquet-Bottani nous confie qu'il ne s'agissait pas des niveaux les plus faciles à mettre en place. C'était même un véritable casse-tête! En effet, dans un jeu de plates-formes, même s'il est rapide comme peut l'être *Rayman*, chacun joue à son propre rythme. Il faut donc trouver un moyen de caler les actions du joueur sur la partie musicale, d'où le *scrolling* forcé. Il faut pourtant, et de façon transparente, que le jeu recale le joueur sur le *tempo* du morceau, sans que celui-ci s'en aperçoive. Malin.

MÉLI-MÉLOMANES

Si le reste de la bande-son de *Rayman Legends* est d'une fraîcheur imparable, et c'est en partie encore grâce à Christophe Héral. Il a encore une fois poussé son amour des instruments décalés. Il raconte: «On trouve de la bombarde sur *Medieval Theme* [NDLA: un instrument à vent de la famille des hautbois]. Et j'ai remis au goût du jour la vielle à roue, un instrument à cordes frottées par une roue en bois, et non un archet. J'ai rencontré une joueuse de cet instrument avant d'écrire une partition. Puis, je l'ai intégrée au jeu via un orchestre symphonique. C'est tellement inattendu que j'ai trouvé ça drôle. L'idée de cet instrument vient d'un niveau qui a été laissé de côté. On y rencontrait des vieilles dames qui marchaient, et Rayman devait leur fabriquer un chemin à mesure qu'elles avançaient!»



Il revient ensuite sur sa conception de la musique épique : « Aujourd'hui, dès qu'on aborde la notion de musique épique, tout le monde pense à des milliards de gens qui chantent en chœur ! Les types font chanter des stades entiers de mecs énormes, alors que moi tout seul, ça suffit. À mon goût, on uniformise beaucoup trop la création aujourd'hui, que ce soit dans le jeu vidéo ou le cinéma. Tout le monde veut faire comme tout le monde. Et plus c'est le cas, plus j'ai du travail ! » plaisante-t-il à moitié.

Selon Ancel, *Legends* a été sauvé par Christophe Héral. Le compositeur a en effet réussi à produire des morceaux dans des délais très serrés, même en une soirée s'il le fallait ! Par exemple, le thème musical entendu lors de la présentation à l'E3 a été composé en quelques jours en compagnie de David Soltany, ami de Christophe Héral, compositeur, *sound designer* et guitariste strasbourgeois. Joueur et fan de la série *Rayman*, ce dernier vit l'expérience comme une aubaine : « Christophe m'a demandé de passer au studio afin de travailler sur la musique *Grannies World Tour* pour l'E3, car la musique déjà en place ne collait pas, d'après Michel Ancel. Nous avions seulement trois jours pour relever le défi et trouver la synchronisation parfaite sur ce niveau conçu à la base pour une autre musique ! Du coup, Christophe avait planché sur un remix de son morceau *Land of the Livid Dead* mais n'avait alors à disposition qu'un squelette, qu'il fallait étoffer avec des guitares. Il m'a laissé beaucoup de liberté afin de proposer des *riffs* et des idées. J'ai découvert une personne très ouverte et respectueuse, qui n'avait pour seul mot d'ordre que la rigolade. Michel nous a rejoints au studio le troisième jour afin de donner son avis, lui aussi étant musicien et mélomane. Christophe a donc sorti la guimbarde et le banjo, ce qui donne au final un morceau assez burlesque. J'espère que les puristes du banjo ne m'en voudront pas, j'en ai joué comme d'une





guitare. Je garde un excellent souvenir de ce moment parce que nous étions dans une démarche très saine, productive et sans pression. Au final, le challenge fut corsé mais très stimulant.»

David Soltany participe même à deux représentations live de *Black Betty* et *Eye of the Tiger* à San Francisco et Montpellier pour promouvoir le jeu: «C'était fabuleux car nous étions une équipe de joyeux lurons, un peu comme une bande de potes. Nous avons partagé beaucoup de bons moments lors de cette excursion! Je pense à Christophe en train de chanter la chanson des Glouglous sur la plage de San Francisco, avec un paquet d'algues pas très fraîches sur la tête et son ukulélé pastèque. Pendant ce temps, nous étions tous derrière en train de faire des chœurs devant les yeux médusés des passants. Ça n'a pas de prix! Nul besoin de dire que s'ils me demandent de remettre le couvert, quel que soit le projet, ils pourront bien évidemment compter sur moi.»

Ces sessions promo délirantes concordent tout à fait avec l'esprit déjanté de la série. Et pour rester dans cette ambiance décalée, c'est le rappeur Snoop Dogg qui est choisi pour annoncer la sortie du titre sur Xbox One et PlayStation 4. Cela change des pubs avec de jeunes surfeurs qui urinent dans la neige pour *Rayman 3*...

Tout le monde à la Villa connaît le sens de la déconne de Christophe Héral. Un jour, alors qu'il travaille à son bureau, Émile Morel entend tout d'un coup des gens chanter. Il se dirige vers la fenêtre qui donne sur la cour et aperçoit alors une bonne quarantaine de membres du studio (des graphistes, des testeurs, etc.) en train de pousser la chansonnette! Ils sont dirigés par Christophe Héral, qui avait besoin de chœurs pour l'enregistrement de la chanson du boss Luchador, un thème en espagnol pour lequel il avait écrit des paroles qui ne voulaient absolument rien dire! Émile se rappelle pour nous ce bon souvenir: «On avait peu de temps et personne sous la main. Du coup, Chris-



tophe a réuni le plus de personnes possible pour réaliser ces chants ainsi que les encouragements proférés par les squelettes. Ça résume assez bien notre méthode de travail à Montpellier. Tout le monde est ouvert à la créativité et n'hésite pas à mettre la main à la pâte!» Pour l'anecdote, Héral avait déjà réuni l'équipe de *Beyond Good & Evil* pour chanter sur le morceau *Propaganda*. C'est aussi ça, l'esprit Rayman!

Sur *Rayman Legends*, l'équipe travaille avec un orchestre macédonien. Avantages financiers mis à part, cet orchestre est située dans une localité que Christophe Héral connaît bien: «Il y avait une vraie envie de trouver des gens motivés, qui jouent avec le cœur, plutôt que d'autres qui joueraient juste pour le cachet. Bon, je dis ça, mais on a aussi enregistré avec le Star Pop Orchestra. Et sous un aspect peut-être un peu détaché, je sais qu'ils ont aimé bosser sur notre projet, car la musique était fraîche et éclatante. Une autre solution aurait été d'aller à Londres. C'est une mécanique bien huilée, les studios là-bas, mais les tarifs ne sont pas les mêmes, évidemment. On sait néanmoins qu'on enregistre plus vite et qu'on aura moins de choses à *dérusher*. En Macédoine, on enregistre beaucoup moins et on fait beaucoup de prises.»

Au final, Héral s'occupe de toute l'interface et de quatre univers, tandis que le compositeur américain Billy Martin n'en fait qu'un seul sur cet épisode. Chaque monde du jeu a des couleurs orchestrales distinctes, ce qui demande un énorme travail. Sans même mentionner l'existence des *stages* musicaux.





L'EXCLUSIVITÉ D'UN TEMPS

On l'oublierait presque, mais *Rayman Legends* devait être à l'origine une exclusivité Wii U. Pourtant, les ventes décevantes de la machine (aux États-Unis, environ 1,2 million en ont été écoulées en 2013, soient quasiment trois fois moins que la Xbox 360, pourtant sortie depuis bien plus longtemps), ses ventes décevantes ont certainement poussé Ubisoft à envisager une sortie sur d'autres supports. Tant pis pour le *gameplay* asymétrique spécifique à la console de Nintendo.

En interne également, le report du jeu est difficile à encaisser pour l'équipe de Montpellier. Émile Morel raconte la situation : « Ça a été un peu dur lorsqu'on a appris le report du jeu sur les autres supports, le titre étant quasiment fini [NDLA : il avait été envoyé le jour même à Nintendo pour la première soumission]. On a travaillé d'arrache-pied

pour arriver au résultat souhaité, en temps et en heure, et lorsqu'on a appris ce report, on était en droit de se demander si le moral de l'équipe allait suivre. Certains auraient pu partir sur d'autres projets, par exemple. En fait, on a eu une bonne semaine de flottement vu qu'on venait de prendre un coup sur la tête. Mais très vite, on s'est aperçu qu'il fallait prendre ceci comme une opportunité. Différentes choses n'avaient pas pu être intégrées au jeu, et on avait enfin la possibilité de les mettre. C'est d'autant plus génial que cela a permis de souder davantage l'équipe en interne. »

Le report du jeu engendre également de nombreuses réactions sur Internet, notamment de fans frustrés qui s'étaient procurés la Wii U pour ce titre. D'autres entendent manifester leur soutien à Michel Ancel et son équipe. Deux d'entre eux vont même aller leur rendre visite à la Villa, brandissant des pancartes pour faire part de leur regret quant au report.



La sortie sur un plus large éventail de supports est alors fixée à la fin du mois d'août, ce qui offre à l'équipe six mois de plus pour rajouter du contenu au titre. Durant ces six mois de développement supplémentaires, l'équipe se pose d'abord la question de la possibilité d'intégrer du *online*, mais les problèmes techniques sont alors insurmontables. En fait, cela ne marchait pas du tout car pour ce type de *platformer*, il faut absolument des sauts à la *frame* près. Il aurait donc fallu opter pour un jeu prévu nativement pour le *online*. Mais là, ce n'était pas le combat que l'équipe voulait mener. En revanche, Ancel et ses collègues profitent de cette période pour rajouter des *boss*, réalisés en 3D. Une *feature* qui confère une impression de profondeur à la direction artistique, comme le rapporte Émile Morel: «Tout d'un coup, on se retrouve avec un énorme ennemi qui passe "devant" et "derrière" les héros, on n'a plus l'impression d'être dans un jeu strictement en 2D. Ce qui est dingue, c'est qu'on a dû donner un traitement visuel 2D sur les *boss*. Le but était de peindre leurs textures comme s'il s'agissait de 2D, pour qu'ils ne jurent pas avec le reste du jeu.»

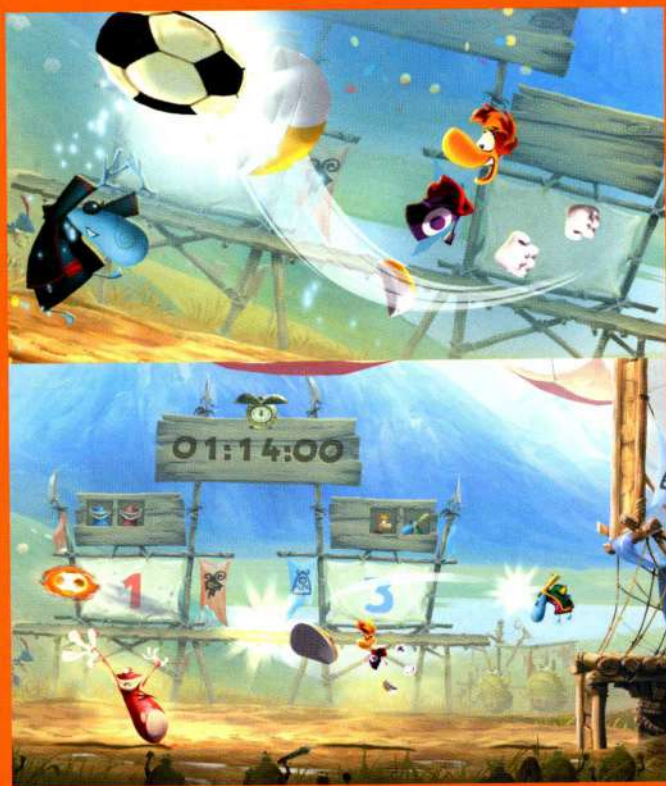
En plus de ce travail sur les *boss*, de nombreux niveaux dits Invasion sont ajoutés. Le *game designer* poursuit son explication: «On voulait reprendre l'idée des niveaux contre-la-montre d'*Origins* mais en enrichissant la formule. Le fait de devoir rejouer les mêmes *stages* en *time attack* manquait clairement de richesse, selon nous. On voulait un truc marrant pour ce mode, et on a opté pour le coup des Ptizètres attachés à leurs fusées, histoire de les torturer un petit peu. D'ailleurs, l'idée des niveaux Invasion n'aurait pas pu germer pendant la première phase de développement car tout est ici basé sur de la réutilisation. En d'autres termes, on prend tous les éléments composant les différents mondes pour les inclure dans des *stages* déjà existants, changeant ainsi leur topographie. Et ce travail de *level design* ne pouvait être accompli qu'une fois le reste terminé. Il nous fallait d'abord connaître les fonctionnements des ennemis, des plates-formes, etc. Ensuite, ce n'était que de la créativité pure et dure. Au final, cela a été assez rapide à réaliser. On a demandé à deux ou trois *levels designers* de lancer des prototypes et au bout d'une semaine, une demi-douzaine de niveaux étaient déjà prêts.»



En outre, l'équipe est contente de pouvoir rajouter des classements en ligne. Sur *Rayman Origins*, elle a remarqué que des joueurs filmaient leurs performances dans les niveaux contre-la-montre, avant de les poster sur Internet. Certains ont même réalisé des vidéos en écran *splitté* pour comparer les *runs* des uns et des autres. Il fallait donc que les joueurs puissent faire de même dans *Legends*, d'où l'apparition de *leaderboards*.

Émile Morel nous raconte: «Pour l'anecdote, nous avions d'abord sorti une application sur Wii U afin de s'exercer du mieux possible du report du jeu. Les testeurs passaient beaucoup de temps à essayer les niveaux et à faire des scores. Une fois, on s'est même fait un championnat en interne à la Villa. Toute l'équipe s'est alors mise sur le challenge du jour, le gagnant remportant une figurine de Sam Fisher [NDLA: le héros de *Splinter Cell*, une autre série d'Ubisoft], si mes souvenirs sont bons. On est tous restés

PLUS ON EST, DE FOOT, PLUS ON RIT!



Accessible dès le début, le mode Kung Foot permet de s'éclater jusqu'à quatre en local. Il s'agit ni plus ni moins que d'un jeu de foot simplifié, où, sur un plan 2D, deux équipes s'affrontent pour marquer des buts, en abusant des baffes à la fois pour calmer les adversaires, mais aussi pour donner de bonnes trajectoires à la balle. L'origine de ce mode de jeu à part remonte à la fête de fin de projet de *Rayman Origins*. Les *levels designers* avaient en effet concocté en secret un embryon du mode Kung Foot spécialement pour l'occasion. Ils avaient repris les personnages du jeu, en en modifiant un peu les contrôles et en augmentant la hauteur des sauts. Dans ce prototype, ils avaient même des animations en Flash rigolotes. On voyait par exemple Michel Ancel secouer les bras lorsqu'un but était marqué. Ce mini-jeu a rencontré un franc succès lors de la soirée, notamment auprès des femmes et copines des développeurs.

Émile Morel est alors plein d'enthousiasme: «À partir de là, on pouvait penser que l'idée d'inclure le mini-jeu dans *Legends* coulait de source. Mais pas du tout. On l'a laissé dans un coin car on avait tellement de prototypes dans les cartons qu'au final, celui-ci n'en était qu'un parmi d'autres. Au fil du temps, on s'est tout de même rendu compte que l'on avait tendance à ressortir le Kung Foot lors de nos apéros ou soirées. Des gens prenaient même sur leur temps libre pour l'optimiser, et on organisait carrément des championnats à la Villa, tellement on trouvait ça amusant! On a dû batailler un peu avec les producteurs pour les convaincre qu'on pouvait avoir une version propre du mode de jeu à temps pour la sortie. En fin de compte, on ne regrette pas du tout de l'avoir intégré, tant les gens semblent prendre du plaisir avec.» Le studio avait même dans l'idée d'enrichir le concept du Kung Foot pour coller avec la Coupe du monde de football 2014. Hélas, le projet fut abandonné.

tard au boulot, et quand je suis parti vers minuit, Michel était encore là à essayer de battre le numéro un. Résultat, il a fini second...» Anecdote mise à part, on a vu que cela marchait bien. Le jour où on a sorti la *Challenge App* sur Wii U, on s'est connecté au bout d'une heure et on a commencé à voir des scores hallucinants. On a d'abord cru à des *bugs* mais non, c'étaient bien des joueurs très doués qui explosaient les records de nos testeurs. Inutile de préciser que c'est absolument gratifiant de voir les gens s'approprier et maîtriser notre jeu mieux que nous ! »



LA GESTION DE LA MARQUE

Une marque, ça s'entretient. Et dans le cas de *Rayman*, difficile de la rendre populaire auprès des joueurs quand huit ans ont par exemple séparé *Rayman 3* de *Rayman Origins*. À ce niveau, la différence avec une icône comme Mario saute aux yeux. Un constat que partage Michel Ancel, et qu'il tente d'expliquer : « Le succès de *Mario* est dû à plusieurs facteurs. D'abord, les jeux sont de grande qualité, c'est indéniable. Ensuite, il existe une continuité entre les épisodes, aussi bien en 3D qu'en 2D. Mais surtout, quand un *Mario* sort, il y a de la pub partout, c'est phénoménal ! La marque est connue de tous, mais le marketing est toujours imposant. On a des affiches publicitaires partout, des pubs dans les magazines, de nombreux jouets, etc. Nous, on arrive derrière avec notre *Rayman* que le grand public ne connaît pas, ou peu, et en plus, on n'a pas de pub » plaisante-il.

Et après la sortie de *Legends*, il a donc fallu redoubler d'efforts pour appuyer la communication autour du jeu. Nicolas Bouchet est responsable de la marque *Rayman* au niveau international. Il nous explique son travail : « Je m'occupe de créer des *assets* avec les équipes montpelliéraines en collaboration avec Michel Ancel. Les *trailers* sur lesquels on travaille sont diffusés sur Internet ou lors d'événements type E3 ou Paris Games Week. L'équipe est également en charge de tout ce qui touche à la communication visuelle, et il nous arrive de travailler avec un artiste marketing, spécialisé dans la 2D ou la 3D, sur la réalisation de *screenshots*. »





Nicolas Bouchet est également en charge de tous les carnets de développeurs. Par exemple, celui réalisé sur Christophe Héral a nécessité un certain travail en amont avec un *community manager* de l'équipe marketing: «On prépare nos questions avec l'idée de faire ressortir ce qui est intéressant à raconter dans le processus créatif de *Rayman*: "Pourquoi des niveaux musicaux dans *Rayman Legends*?", "Qu'est-ce qu'apporte la musique dans l'univers du jeu?" On réfléchit également à ce qui pourrait être intéressant du point de vue du joueur en se penchant sur le rôle des *game* ou *level designers*. Une partie de mon travail consiste à vraiment communiquer sur les différents corps de métier, les consommateurs étant assez friands de cela.»

À propos du *trailer* diffusé pour l'E3 2013, Nicolas Bouchet a travaillé avec Akama, un studio spécialisé dans la réalisation de vidéos d'animation, et avec l'équipe de Michel Ancel. Le but était de transmettre l'énergie de l'univers 2D de *Rayman* dans un *trailer* 3D, ce qui a plutôt bien fonctionné d'après les retours du public. «On se doit d'avoir un discours adapté à tous les pays, les cultures étant évidemment

différentes. On essaie par exemple de proposer des blagues et des références universelles, afin que tout le monde comprenne notre message. Le *packaging* est aussi différent en fonction du pays. En Orient par exemple, l'aspect purement plates-formes et le mode coopératif ont été davantage mis en avant, contrairement à l'Occident, où on a davantage misé sur les aspects légendaires et héroïques du jeu. Quant à l'humour, on n'avait pas envie de reproduire celui des *Lapins Crétins*, très fort dans la parodie. Avec *Rayman*, l'humour passe plus par l'univers ou les situations, d'où la mise en scène marrante du *trailer* E3, dans lequel Rayman, prisonnier d'un crapaud, est secouru par la fougueuse Barbara. C'était en plus un moyen tout trouvé pour introduire ce nouveau personnage féminin au public.»

Il est donc primordial pour l'éditeur de savoir communiquer sur sa marque. Ainsi, la polyvalence du personnage, autant dans les genres exploités que dans les supports sur lesquels il est sorti, ne facilite pas la tâche lorsqu'il s'agit de déterminer son identité. Pourtant, le vecteur primordial reste le jeu en lui-même.



UNE APOTHÉOSE!

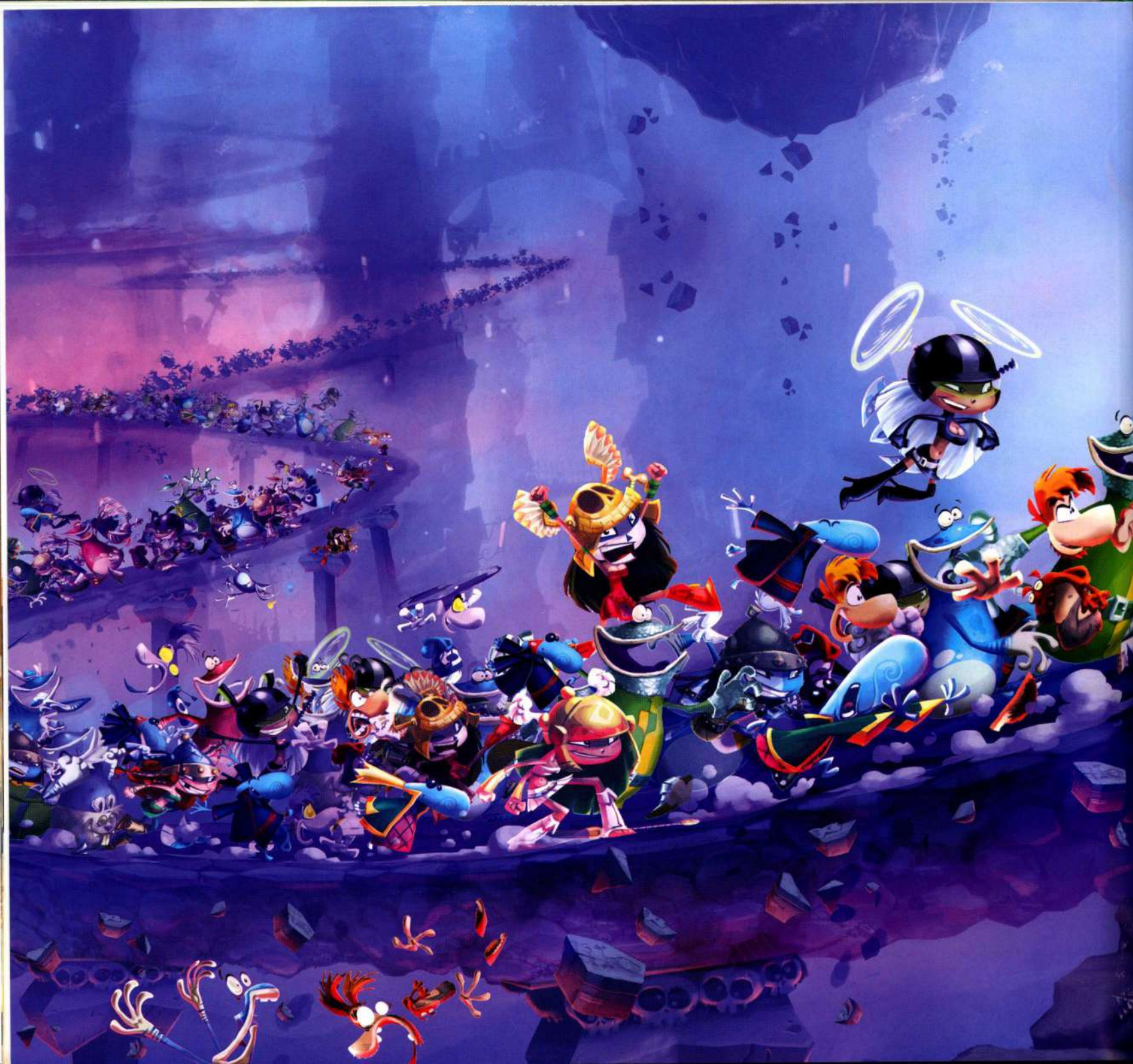
Les aventures de Rayman, Barbara et tous leurs amis ont une fois de plus démontré qu'il était encore possible en 2013 de proposer un jeu somptueux, en 2D. L'UBIart Framework a lui aussi encore prouvé sa valeur, et a largement évolué depuis son utilisation dans *Origins*. Il est maintenant temps pour le moteur créé à Montpellier d'être utilisé dans d'autres productions en 2014, comme *Soldats Inconnus: Mémoires de la Grande Guerre* ou encore *Child of Light*. Le platformer coloré d'Ubisoft s'est même vu récompensé par le prix du meilleur jeu sur console de salon au Paris Games Awards, ainsi que par celui de la meilleure bande-son – Christophe Héral ayant même été nommé aux Game Audio Network Guild Awards de San Francisco pour son travail, alors que l'association est pourtant plus prompte à récompenser des *blockbusters* connus du public américain comme *God of War* ou *Gears of War*.

Pour Serge Hascoët, *Rayman Legends* demeure « joyeux et jouissif à la fois! ». Il explique: « C'est vraiment l'aboutissement de ce que j'aime dans les jeux de plates-formes. Quand j'ai essayé les niveaux musicaux de *Legends* avec ma fille, j'avais juste envie d'appeler Michel pour le remercier. » Du plaisir à l'état pur, pour tout le monde. Et si *Rayman*, sans s'en rendre compte, avait finalement trouvé son accomplissement?

TRIVIA

Une *companion app* – une application gratuite destinée aux tablettes qui permet de prolonger l'expérience d'un jeu, à l'image de celle développée en parallèle d'*Assassin's Creed IV* – a failli voir le jour pour *Rayman* en 2013. Hélas, les délais à tenir n'ont pas permis d'aller dans cette voie. Selon Hanane Sbai, dans le futur, « il semble inévitable d'avoir un jeu *cross media* avec une manière de jouer à chaque fois adaptée au support ».







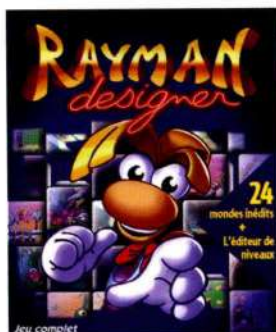
Chapitre 9

LA RAYMANIA



I – LES COMPILATIONS ET LES *SPIN-OFFS*

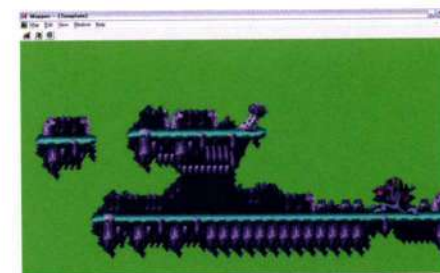
Une licence qui marche donne parfois lieu à différents *spin-offs*, souvent dans des genres totalement différents de celui de base. Au fil du temps, Mario et Sonic ont essayé de nombreux sports et loisirs : tennis, football, karting, golf, flipper, etc. Rayman a été quant à lui moins prolifique en dehors de son créneau d'origine. Voici néanmoins un petit tour d'horizon des jeux annexes aux épisodes canoniques.

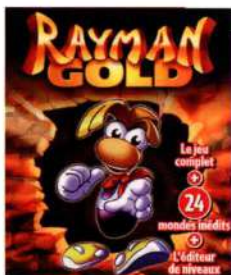


RAYMAN DESIGNER

Quel joueur n'a pas eu envie un jour de créer son propre titre en s'improvisant notamment *game designer*? *Rayman Designer* permet à tout un chacun de franchir le pas en proposant vingt-quatre niveaux inédits chronométrés à parcourir, mais surtout, un éditeur de niveaux. Comme une bonne nouvelle n'arrive jamais seule, pas besoin de posséder le *soft* d'origine pour s'improviser créateur. Dans les nouveaux *stages*, Rayman peut désormais utiliser son poing magique afin d'attraper des éléments du décor, gonfler des ballons, etc. Autant de mécaniques qui renouvellent un peu la formule. Enfin, ceux qui ont une bonne connexion Internet peuvent déposer leurs scores tout comme télécharger les créations de la communauté. La création est amusante, même si un seul schéma est possible : celui de devoir ramasser une centaine de Tings, les orbes bleues qui se rapprochent des pièces de Mario, avant de sortir de la zone en cours.

Plates-formes – PC – 1997





RAYMAN GOLD

Pour ceux qui seraient passés à côté de l'opus fondateur, la solution *Rayman Gold* s'ouvre alors à eux. Le titre est une mouture retouchée de *Rayman* premier du nom. Le *game-play* s'en trouve réajusté. Au rang des modifications, notons le fait de devoir collecter une centaine de Tings pour boucler les niveaux. En sus du jeu de base, les joueurs PC ont également accès aux vingt-quatre mondes inédits évoqués de *Rayman Designer*, ainsi que son éditeur de niveaux.

Plates-formes - PC - 1997

RAYMAN FOR EVER

Rayman For Ever est l'update annuelle du jeu *Rayman* pour le PC. On y trouve évidemment le jeu de base (sous MS-DOS) ainsi que les nombreux à-côtés déjà cités: l'éditeur de niveaux et les vingt-quatre *stages* supplémentaires. De surcroît, Ubisoft avait organisé un concours pour permettre aux fans de créer les meilleurs niveaux possibles. Le studio en a sélectionné une quarantaine que l'on retrouve ici-même. Cerise sur le gâteau, un petit aperçu de *Rayman 2: The Great Escape* est présent sur la galette.

Plates-formes - PC - 1998

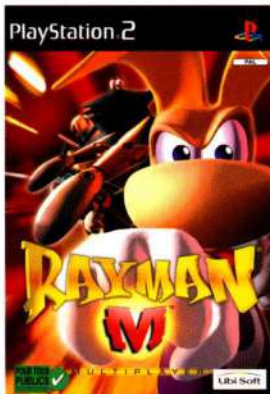


RAYMAN COLLECTOR

Disponible uniquement en France sur MS-DOS, *Rayman Collector* comprend le jeu d'origine, *Rayman Designer* et les quarante niveaux bonus de *Rayman For Ever*. Ajoutons à cela trois mini-jeux: le Bouingue (un vol à dos de moustique), Feu Nourri (où l'on doit tirer sur des ennemis afin de protéger Rayman) et Multiplication des Pains (dans lequel des assaillants apparaissent aléatoirement). De plus, soixante nouveaux *stages* conçus par une partie de l'équipe originelle sont inclus, ainsi qu'un *making-of* de *Rayman 2: The Great Escape* permettant d'en apprendre plus sur son univers, sa production et sa réalisation.

Plates-formes - PC - 1999





RAYMAN M / RAYMAN ARENA (US)

« Rayman M, c'est à cause de moi. Je suis un vrai fou. Le multijoueur sur Assassin's Creed ou Splinter Cell, c'est de ma faute également. Sérieusement, on peut avoir des rêves et se dire : un jeu de course-plates-formes en multi, ça donnerait quoi ? Ça donne Rayman M. » Cette confession, nous la devons à Serge Hascoët, qui la fait le sourire aux lèvres.

Selon Michaël Janod, Serge Hascoët voulait proposer « son » Mario Kart. Il est en effet particulièrement fan de ce jeu. Il nous explique : « J'ai un respect éternel pour Nintendo et Super Mario Kart. Je trouve que l'intelligence qu'il y a pour faire ce jeu est hallucinante. Quand on y regarde de près, on se rend compte que ce n'est pas un jeu de course mais plutôt un FPS dans les contrôles. Le fait de piloter n'est qu'une illusion, qu'une animation. Ce qu'on contrôle réellement est la caméra car cela reste la meilleure façon de piloter pour un grand nombre de joueurs. Donnez un SEGA Rally à un néophyte : il va sûrement valdinguer de gauche à droite. Donnez-lui SMK et ça ira tout seul en termes de maniabilité. Ce titre est vraiment pensé pour les joueurs. »



Concrètement, le joueur avance à pied avec l'un des personnages et selon le mode, il doit vaincre ses adversaires, tirer sur des papillons, voire récupérer des Lums. Les tracés sont loin d'être monotones, de nombreux raccourcis étaient planqués afin de gratter de précieuses secondes. Serge Hascoët évoque brièvement les difficultés du projet : « On a connu pas mal de contraintes avec ce projet. Comme on ne conduit pas réellement un véhicule, il est difficile de transmettre de vraies sensations de vitesse, de dérapage, d'inertie, ou d'inclure une réelle profondeur dans le pilotage. »

En outre, des arènes de combat permettaient de s'affronter entre amis, dans la plus pure tradition des Doom-like, comme les joueurs disaient alors. L'humour propre à la série se retrouve jusque dans le choix des modes, le plus marrant étant vraisemblablement *Capture the Fly*, une version raymanisée du classique Capture de drapeau. Ici, il faut dégoter une mouche et la garder en évitant soigneusement les rafales ennemies. Michel Ancel, qui n'a pas directement participé au projet, regrette un peu que le potentiel du jeu n'ait pas davantage été exploité : « Sur le papier, ça paraît bien d'étendre l'univers de Rayman à d'autres genres. Mais quand tu te dis que l'on a à peine le temps de développer nos jeux de plates-formes... Rayman M n'est pas un mauvais jeu. Disons que par rapport à son potentiel, on aurait souhaité créer quelque chose de plus développé. J'ai un peu de frustration de ne pas avoir réussi à en faire quelque chose de vraiment bien. »

Enfin, rappelons que le jeu s'appelle Rayman Arena aux États-Unis afin d'éviter la confusion avec la lettre M, synonyme d'avertissement de rigueur pour un contenu Mature (« adulte »).

Course, combat – PS2, GameCube, Xbox, PC – 2001





RAYMAN RUSH

Là où certains portages se font sur des supports plus puissants que celui d'origine, *Rayman Rush* emprunte lui la voie opposée. Le titre est en effet une conversion de *Rayman M* destinée à la PlayStation première du nom. Au passage, le mode Combat n'a pas été conservé, et on se retrouve uniquement avec la partie « course » du logiciel. Une version moins riche en termes de contenu donc, qui bénéficie néanmoins de l'ajout d'un mode Contre-la-montre.

Course – PlayStation – 2002



RAYMAN 10TH ANNIVERSARY

Rayman 10th Anniversary tient moins du *spin-off* que de la compilation, à vrai dire. D'ailleurs, son contenu diffère en fonction du support. La mouture Game Boy Advance est la moins fournie du lot puisqu'elle regroupe seulement *Rayman Advance* et *Rayman 3*. La version PlayStation 2, elle, se montre mieux lotie, avec *Rayman M*, *Rayman Revolution*, ainsi que *Rayman 3*. Enfin, les joueurs PC ont droit au *pack* le plus complet, le logiciel *Rayman 3 Print Studio* étant inclus en plus. Fruit du travail du studio Focus Multimedia, ce dernier permettait d'imprimer des cartes de bienvenue, des autocollants ou encore un calendrier 2003-2004, entre autres. Précisons que pas mal de décors et de personnages étaient issus de *Rayman 3: Hoodlum Havoc*. Une sorte d'application avant l'heure tout à fait appréciable pour les fans, qui se trouve désormais pour une bouchée de pain sur la Toile.

Compilation, plates-formes, course, tir –
PC, PlayStation 2, Game Boy Advance – 2005



COMPILATION FLASH

Pour être complet, il convient de mentionner l'existence de plusieurs jeux Flash disponibles sur Internet en rapport avec l'univers de la série. Citons *Globber*, un mini-jeu inspiré de *Frogger*, célèbre jeu d'arcade de Konami sorti en 1981, où Globbox devait traverser une route et une rivière comme dans son modèle. Plus original, *Rayman vs. Cullcut* est un *typing game* dans lequel le joueur doit empêcher Rayman de se faire gober par un Cullcut en bas de l'écran. Pour éviter la mâchoire géante de cette bestiole métallique aperçue notamment dans *Rayman M*, il fallait taper rapidement sur son clavier les mots qui apparaissent, sans faire de faute. Quant à *Rayman Slap Flap & Go!*, il sert de mise en bouche à *Rayman Origins* puisque les environnements et ennemis y sont similaires. Le but est d'envoyer valdinguer Globbox avec un coup de poing de Rayman le plus loin possible, en détruisant le décor quand c'est possible et en ramassant des Lums en chemin.

2 – RAYMAN SUR CONSOLES PORTABLES : DES PORTAGES AVANT TOUT

Si les *spin-offs* ont permis à Rayman de voguer vers d'autres océans, les consoles portables semblaient davantage destinées à offrir des portages de jeux de salon. C'est toujours mieux que rien, après tout. Cela dit, on remarque néanmoins la présence de quelques jeux exclusifs, à condition de ne pas être allergique aux lapins. Voyons cela en détail.



RAYMAN

Le premier jeu nomade de la série n'est ni plus ni moins qu'une adaptation relativement efficace du *Rayman* originel. Les phases de plate-forme restent agréables, et le combat final contre Mister Dark est assez épique. Cependant, les limites techniques du support obligent l'équipe à enlever de nombreux boss, ennemis et niveaux. Les possesseurs de Nintendo 3DS ont pu mettre la main dessus fin mai 2012, le titre étant disponible sur l'eShop de la machine.

Plates-formes – Game Boy Color – 2000



RAYMAN ADVANCE

Qui dit nouvelle console portable dit nouvelle adaptation du *Rayman* d'origine, le portage étant réalisé à partir de la version PC. Disponible depuis le 22 juin 2001, soit le jour de lancement de la Game Boy Advance en Europe, *Rayman Advance* voit son nombre de niveaux revu à la baisse afin de s'adapter au support, et une difficulté réajustée pour ne pas frustrer les jeunes possesseurs de la machine. On débute donc la partie avec quatre points de vie au lieu de trois, et dont le maximum peut grimper jusqu'à six au lieu de cinq.

Plates-formes – Game Boy Advance – 2001

RAYMAN 2 FOREVER / RAYMAN 2 (US)

Sans surprise, *Rayman 2 Forever* est le portage Game Boy Color de *Rayman 2: The Great Escape*. Attention à ne pas le confondre avec la compilation du même titre sortie deux ans auparavant sur PC. Le titre s'en sort graphiquement avec les honneurs.

Miracle de la technologie, il n'y a plus de système de mots de passe mais bien trois fichiers de sauvegarde. Cette version a été développée par le studio d'Ubisoft Milan, avec une petite équipe d'environ quinze personnes. Jean-Marc Geffroy, *lead artist* sur *Rayman*, revient sur cet épisode : « On s'est appuyé sur des recherches de Michel Ancel au début. Le jeu a été fait avec une équipe totalement novice. Il a donc fallu leur apprendre à travailler au pixel. Et quand on dispose de seulement quatre couleurs par bloc, il faut absolument choisir les bonnes ! Les contraintes techniques de la Game Boy Color étaient parfaites pour accueillir un personnage comme *Rayman*. Je trouve qu'on a réussi à avoir un niveau d'animation vraiment top. »

L'homme avouera que *Metal Slug* était à cette époque une très grande référence graphique pour la série. Précisons qu'il était impossible pour l'équipe de reprendre les *assets* de *Rayman* sur PlayStation. Cela dit, elle s'en est bien inspirée en termes de *design*, d'univers...

Plates-formes – Game Boy Color – 2001





RAYMAN 3

Jouable en multi de deux à quatre grâce au câble GBA, *Rayman 3* offre en outre la possibilité de débloquent des mondes supplémentaires à partir du jeu GameCube du même titre. La recette reste inchangée, avec un moteur coloré et des séquences de plate-forme bien calibrées. Mystère des *bundles*, le jeu est sorti avec *Winnie the Pooh's Rumbly Tumbly Adventure* sur le sol européen. Rappelons enfin l'existence d'un portage anecdotique sur N-Gage, la console de Nokia sorti en 2003, qui faisait aussi office de téléphone.

Plates-formes – Game Boy Advance, N-Gage – 2003



RAYMAN 3D

Rayman 3D est un autre remake de *Rayman 2: The Great Escape*. Cette fois, le titre intègre la 3D autostéréoscopique pour immerger davantage le joueur dans l'aventure. Qui plus est, les contrôles sont plus agréables que six ans plus tôt sur la DS première du nom. On dirige désormais le héros grâce à un vrai *stick* analogique et non via l'écran tactile. Inutile de préciser que cette version éclipse la précédente. Rappelons que le jeu est ressorti aux États-Unis au format dématérialisé en février 2013.

Plates-formes – Nintendo 3DS – 2011

RAYMAN DS

Disponible au lancement de la console, *Rayman DS* est en fait un remake de *Rayman 2: The Great Escape*. Un moyen comme un autre pour Ubisoft d'être une fois de plus présent lors de la période de lancement d'une nouvelle machine. Pour l'occasion, les contrôles du personnage s'effectuent via l'écran tactile. Il faut hélas reconnaître qu'il n'est pas toujours évident de diriger le bonhomme de cette manière. Reste une réalisation globale très colorée qui fait plaisir à voir.

Pour Michel Ancel, les portages iOS et 3DS de *Rayman 2* sont clairement des déceptions : « Ce sont des mauvais portages, sans aucune amélioration. Je trouve ça vraiment opportuniste. J'ai beau posséder la propriété intellectuelle de la marque, je ne peux pas empêcher certains choix d'être faits. Il faut faire attention à ce genre de choses qui, heureusement, ne sont pas arrivées souvent. »

Plates-formes – Nintendo DS – 2005





RAYMAN: HOODLUM'S REVENGE

Rayman: Hoodlum's Revenge est l'épisode du changement, ne serait-ce que visuellement. Cette suite directe de *Rayman 3: Hoodlum Havoc* opte pour une vue isométrique afin de simuler la 3D et ses effets de profondeurs. Le scénario va à l'essentiel, Rayman devant secourir son ami Globox. Le joueur peut incarner l'un ou l'autre, voire carrément les deux en même temps selon les niveaux.

Les combats contre les boss se montrent plaisants, et la présence de nouveaux *power-ups* comme une super-vitesse, une résistance au feu, etc., est bienvenue. Globox, de son côté, se montre trouillard comme à son habitude, à moins qu'il n'ait ingurgité du jus de prune au préalable. Dans le détail, le principe des *combos* de *Rayman 3* est en partie repris: plus on élimine d'ennemis à la suite, plus le score du joueur est élevé. Enfin, les thèmes musicaux s'avèrent relativement entraînants bien qu'un peu répétitifs.

Plates-formes – Game Boy Advance – 2005

RAYMAN CONTRE LES LAPINS ENCORE PLUS CRÉTINS

Sorti en même temps que la mouture de salon, *Rayman contre les Lapins ENCORE plus Crétins* reprend le gameplay mis en place l'année précédente dans le premier opus portable. Anciennement appelé *Rayman contre les Lapins Crétins 2*, le titre propose donc une bonne dose d'action et de mini-jeux (trente-cinq pour être exact). Nintendo DS oblige, l'écran tactile est parfois sollicité pour réussir les épreuves. Malgré son nom dans le titre, Rayman se montre quasiment absent de cet épisode.

Plates-formes – DS – 2007



RAYMAN CONTRE LES LAPINS CRÉTINS

Voici le premier jeu avec les Lapins Crétins sur console portable. La formule de base du *Rayman* type est inchangée, avec de la plate-forme 2D particulièrement colorée. L'originalité du titre réside dans l'utilisation de tenues (punk, rock, etc.), qui confèrent au héros divers pouvoirs temporaires comme poser des carottes pour attirer les lapins, faire un saut pilon, etc. La version Nintendo DS, elle, comprend treize niveaux, répartis en trois genres distincts: plate-forme, mini-jeu et course à pied.

Plates-formes – Game Boy Advance, DS – 2006

RAYMAN PROD' PRÉSENTE: THE LAPINS CRÉTINS SHOW

Disponible également sur Wii, *Rayman Prod' présente: The Lapins Crétins Show* a la bonne idée de proposer des mini-jeux différents de ceux de la version de salon. Cette mouture portable tire relativement bien parti des fonctionnalités de la console double écran de Nintendo. Néanmoins, le multijoueur se veut plus limité qu'avant puisqu'il n'est praticable qu'à deux, au lieu de quatre.

Plates-formes – DS – 2008



3 – LES JEUX SUR TÉLÉPHONES : QUAND RAYMAN DEVIENT SPORTIF

En dehors des très bons *Rayman Jungle Run* et *Rayman Fiesta Run*, les smartphones et tablettes n'ont pas accueilli beaucoup de jeux à l'effigie du héros d'Ubisoft. Il faut se tourner du côté des États-Unis pour avoir davantage de choix. Cette petite récap' devrait permettre d'y voir un peu plus clair.



RAYMAN GOLF

Dur de balancer un *swing* sans avoir de bras. Et pourtant, le héros d'Ubisoft se prend pour Tiger Woods dans *Rayman Golf*, un soft qui propose un parcours de dix-huit trous et une panoplie de treize clubs différents pour en venir à bout. Optant pour une vue de dessus comme dans les jeux de golf sur NES, le titre permet au joueur de gérer la puissance et la direction de ses coups via l'écran tactile. Seuls deux modes sont prévus : Entraînement et Tournoi.

Sport – Android – 2002



RAYMAN BOWLING

La mascotte d'Ubisoft peut se prendre pour The Dude, le héros du film *The Big Lebowski*, dans *Rayman Bowling*, un jeu au feeling terriblement arcade. Si une piste classique est bien présente, d'autres sont beaucoup plus fantaisistes. Rayman doit par exemple éviter des rochers traversant la piste, ou encore des flammes et autres pièges pouvant annuler le coup. Niveau *gameplay*, une jauge permet de gérer la puissance et la précision des lancers.

Sport – Android – 2002



RAYMAN KART

Rayman Kart est un clone de *Super Mario Kart*, l'aspect multijoueur en moins. On choisit donc l'un des six personnages (Rayman, Globox, etc.), chacun ayant un pouvoir spécial et des statistiques propres. Le contenu se montre tout à fait correct puisque trente-deux courses et cinq modes différents sont présents. Quant à la maniabilité, elle s'avère relativement correcte.

Course – Android – 2009

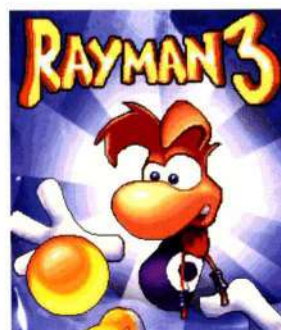




RAYMAN 2: THE GREAT ESCAPE

Disponible sur iPhone et iPod Touch, ce remake mobile de *Rayman 2: The Great Escape* s'en tire avec les honneurs en termes de réalisation 3D, mais le *gameplay* pose problème. En effet, il faut se faire à la maniabilité purement tactile, avec un *stick* simulé sur la gauche de l'écran, tandis que des boutons d'action (frapper, etc.) sont émulés sur la droite. Résultat: on est bien loin du confort d'une manette avec des *sticks* analogiques.

Plates-formes – iOS – 2010



RAYMAN 3

Rayman 3 n'est pas du tout un portage du même jeu puisqu'il comprend seulement neuf niveaux dont un bonus. Afin de s'adapter à l'écran des téléphones, le titre opte pour un *gameplay* vertical. Rayman doit faire face à cinq types d'ennemis différents tout en prenant soin de collecter les Lums jaunes dans chaque *stage*. L'animation demeure fluide et la patte graphique colorée, comme souvent dans la série.

Plates-formes – Android – 2003



4 – RAYMAN S'INVITE DANS D'AUTRES JEUX VIDÉO

Avoir de nombreuses licences à succès permet de s'essayer à l'art difficile du *crossover*, qui permet à des personnages d'univers complètement différents de se retrouver l'espace d'un jeu. Rayman ailleurs que dans un *Rayman*, c'est maintenant.



ACADEMY OF CHAMPIONS: FOOTBALL

Développé par Ubisoft Vancouver, *Academy of Champions: Football* met en scène divers mascottes et personnages emblématiques de la marque des frères Guillemot. On retrouve Rayman en gardien de but dans l'équipe Ubisoft United. Altaïr (*Assassin's Creed*), un Lapin Crétin, Sam Fisher (*Splinter Cell*), le Prince de Perse et Jade (*Beyond Good & Evil*) viennent compléter la composition. Malgré ce casting de rêve, ce *Mario Strikers* maison n'a pas su convaincre suffisamment les joueurs.

Sport – Wii – 2009

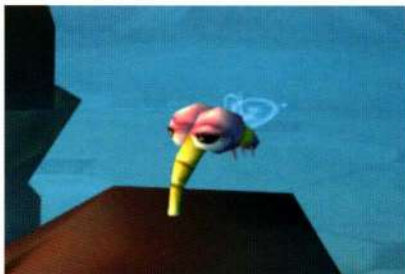


ASTÉRIX & OBÉLIX XXL 2: MISSION LAS VEGUM

D'abord sorti sur PlayStation 2 et PC en 2005 puis porté l'année suivante sur DS et PSP, ce titre parodie de nombreux héros de jeux vidéo avec, entre autres, Sonic, Pac-Man et Mario, comme la jaquette le laisse entrevoir. Rayman n'est pas oublié puisqu'un des légionnaires romains est habillé à sa façon.

Action – PlayStation 2, PC, DS, PSP – 2005

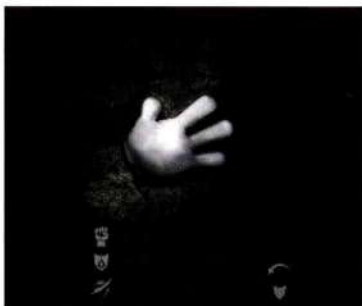




BEYOND GOOD & EVIL

Porté en haute définition courant 2011 sur PSN et XLA, *Beyond Good & Evil* contient une petite référence à *Rayman*. Si le joueur prend en photo un moustique dans le niveau de la fabrique, il peut lire qu'il appartient à l'espèce des *Aedes Raymanis*, soit littéralement « moustique de Rayman ». L'insecte se retrouvait en effet dans plusieurs épisodes de la licence, notamment dans *Rayman Origins* et ses phases de *shoot'em up*.

Aventure, action – PlayStation 2, PC, Xbox, GameCube – 2003



PRINCE OF PERSIA : L'ÂME DU GUERRIER

Prince of Persia: L'Âme du guerrier fait figure de suite aux *Sables du temps*. On y trouve une atmosphère plus sombre (du *heavy metal* en guise d'ambiance sonore) et de nombreux coups relativement violents. Rayman, quant à lui, n'apparaît pas directement dans cet univers adulte, mais il est possible de débloquent son poing comme arme secrète pour le Prince.

Aventure, action – PlayStation 2, PC, Xbox, GameCube, PSP – 2004



TONIC TROUBLE

Le héros violet de *Tonic Trouble* évoque à lui seul Rayman, avec son look relativement similaire et l'absence de membres propre à la mascotte d'Ubisoft. Ici, Rayman n'est pas jouable mais apparaît néanmoins dans les crédits de fin sur la version PC. Il arrive en courant puis décampe quelques secondes plus tard.

Plates-formes – PC, Nintendo 64, Game Boy Color – 1999



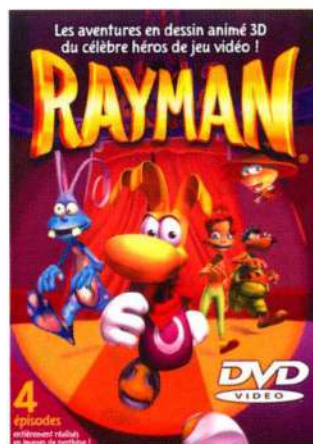
5 – RAYMAN, AMBASSADEUR DES ENFANTS



1) MESSAGEUR POUR L'UNICEF

Rayman a toujours véhiculé une image positive depuis sa création, en secourant régulièrement ses amis dans le besoin. Peu de temps avant la sortie de *Rayman contre les Lapins Crétins* en 2006, il est officiellement devenu un messageur des droits des enfants pour l'Unicef, l'association humanitaire dédiée à l'amélioration et la protection des enfants à travers le monde. Ubisoft Montpellier a donc créé trois clips vidéo afin d'illustrer le droit à la nourriture, le droit d'aller à l'école et le droit de s'exprimer. Un bébé Globox privé de chacun de ces droits fondamentaux par un Lapin Crétin fait intervenir Rayman pour corriger la situation. Rayman soutiendra notamment trois programmes parascolaires au Brésil afin de promouvoir la scolarité des enfants et les aider à s'épanouir.





2) RAYMAN, LE DESSIN ANIMÉ

Si Les Lapins Crétins ont cartonné dans une série animée diffusée courant 2013, ce ne fut pas le cas de Rayman en 1999. Peu de temps avant la sortie de *Rayman 2: The Great Escape*, Ubisoft envisage de produire treize épisodes de cette série, qui n'en dépassera finalement pas quatre, faute d'audience. Le scénario se déroulait avant celui du deuxième épisode de la série, et Rayman était capturé par Barbe-Tranchante, le grand méchant de cet opus. En tant que prisonnier, il devait participer à des épreuves de cirque, mais aussi réussir à prendre la poudre d'escampette avec Lac-Mac (qui rappelle Globox par sa couleur bleue), ainsi que Cookie et Flip, trois autres détenus. Rigatoni, le propriétaire du cirque, lance alors l'inspecteur Grub à leurs trousses... Si la réalisation en 3D demeurait honnête pour l'époque, la qualité du scénario n'était sûrement pas au niveau de ce que le public était en droit d'attendre. Quoi qu'il en soit, les quatre épisodes sont sortis en DVD, et il est aussi possible de les visionner dans *Rayman 10th Anniversary*.



3) LES JEUX ÉDUCATIFS RAYMAN ET LA GAMME UBI KIDS



L'apprentissage par le biais d'activités ludiques ne date pas d'hier, et le monde du jeu vidéo n'est pas étranger au phénomène. Mario a déjà expérimenté la chose au début des années 1990 avec de nombreux titres destinés en priorité aux jeunes joueurs, comme *Mario's Time Machine* de Software Toolworks. Dans ce titre paru sur Super Nintendo en 1993, la mascotte de Nintendo doit mettre la main sur des objets historiques dérobés par Bowser et son armée de Koopas. Un prétexte amusant qui permettait d'en apprendre davantage sur l'histoire en voyageant à travers les âges.



Pour les ludoéducatifs, Ubi Soft a pris soin de respecter l'image de son personnage vedette.

UBI KIDS ON THE BLOCK



C'est à cette période que *Rayman* se voit décliné en jeux vidéo éducatifs. Loin de ne sortir qu'un seul produit, noyé dans la masse, Ubisoft créé carrément la gamme *Ubi Kids* afin de toucher tous les bouts de chou en quête de savoir. Programmeur sur le projet, Nicolas Chereau revient sur les raisons qui ont poussé l'entreprise des frères Guillemot à lancer une telle gamme : « Je pense que c'est lié à plusieurs facteurs. D'une part, Ubisoft, dans sa curiosité, a toujours voulu s'intéresser à tout et, d'autre part, Internet n'étant pas encore très démocratisé dans les foyers, il s'agissait d'un bon moyen de décliner la marque *Rayman* auprès d'une jeune audience. »

Ce sont d'abord les tout-petits qui sont concernés avec *Premiers Clics*, destiné aux enfants, de la crèche et à la maternelle. On y travaille la mémoire auditive et visuelle, ainsi que la reconnaissance des couleurs et des formes. Une souris violette orangée ornée d'un Rayman est même fournie dans certains packs. Parallèlement à *Premiers Clics*, *Rayman Maternelle* propose des activités de calcul, de lecture, d'anglais et aussi des initiations à la musique.

Les petits de quatre à six ans ont aussi eu droit à leur accompagnement scolaire avec *Rayman Éveil*, logiciel sorti fin 1997, qui faisait travailler leurs méninges avec du calcul, de l'initiation à la musique, de l'anglais, de la lecture et des jeux d'adresse pour se familiariser avec le tandem clavier-souris, ou encore des exercices de logique.

Exclusives au support PC, ces activités interactives sont regroupées sur deux CD-ROM : celui du magicien, le bleu, et le rose de la fée. À noter que le jeu ressortira couplé à *Rayman Junior CP* début 1999 dans *Rayman – Le Coffret Éducatif*, destiné aux enfants de quatre à sept ans.

DES PLAYTESTS ADAPTÉS

C'est à travers *Rayman Éveil* que Nicolas Chereau touche pour la première fois à la licence, après avoir répondu à une offre de stage « d'intégrateur » (l'équivalent moderne de *gameplay programmer*), il est embauché dans la foulée. Il nous raconte : « Lors de mon arrivée sur *Rayman Éveil* en avril 1997, de nombreuses fiches *design* détaillaient les diverses activités du jeu. Tout était prêt pour lancer la production. On disposait d'un outil développé en interne, le MultiMedia Engine, ou MM Engine, pour ce faire. Nous nous répartissions alors les activités entre mes deux collègues *gameplay programmers* et moi-même. Le jeu est sorti six mois plus tard, soit une production assez courte, mais intense. Ce fut agréable de travailler au sein d'une petite équipe, tout le monde étant vraiment à portée de main : les *game designers*, animateurs et graphistes étaient en effet juste à côté. On pouvait donc se permettre de nombreux allers-retours pour effectuer des corrections très rapidement. »



Comme nous l'avons vu précédemment, les séances de *playtests* ne font pas encore partie des habitudes d'une telle production à cette époque. Pourtant, cette fois-ci, certaines ont été mises en place pour bien comprendre les attentes et le degré de compréhension des très jeunes joueurs, un point capital pour un titre ludo-éducatif. Il faut donc viser juste afin que les petits saisissent tout de suite ce qu'on leur demande. Nicolas Chéreau nous raconte le contenu de ces *playtests* : « J'ai pu assister à diverses séances de *playtests*. C'était assez marrant car les enfants disposaient d'une espèce de grosse *trackball* pour faire du glisser-déposer [NDLA : quand un joueur déplace un élément graphique d'un endroit à un autre dans une interface graphique]. Lors du développement, on ne comprenait pas forcément pourquoi il nous fallait cliquer une fois pour "saisir" un élément et une autre fois pour le "lâcher". C'est en voyant les petits faire sous nos yeux que l'on a compris que c'était la meilleure façon pour eux d'appréhender la fonction. Pour *Rayman Éveil*, des *playtests* étaient mis en place avec des écoles, et on réalisait aussi des tests en interne, auprès des enfants d'employés. Pour le logiciel *La Famille Cosmic*, Yves Guillemot en personne a même fait essayer les jeux par ses enfants, pour nous donner ses retours. »



RAYMAN POUR LES PRÉ-ADOS

Cette gamme de logiciels éducatifs ne se cantonne pas uniquement aux plus jeunes. Les « grands » ne sont pas en reste, avec la sous-série *Junior* destinée aux enfants de sept





à douze ans. Celle-ci comprend *Rayman CP*, *CE1* et *CE2*, qui voient le jour début 1996 sur PC. Chacun propose entre 500 et 700 questions articulées autour du calcul et de la lecture. Le support console n'est cette fois-ci pas délaissée, puisque la PlayStation accueillera cette déclinaison *Junior* dès Noël 2000. Le groupe *Rayman Junior* fait d'ailleurs partie des tout premiers titres ludo-éducatifs de la machine de Sony. En marge des niveaux CP à CE2, un nouveau dédié à la classe de sixième est mis à l'honneur et propose des épreuves d'anglais, de calcul et de lecture. Précisons également l'existence d'une gamme de logiciels de dictées, du CE2 à la sixième.

L'approche pédagogique se veut à la fois originale et didactique, grâce à son aspect ludique. Le joueur contrôle le protagoniste pour avancer, comme dans un jeu de plates-formes classique: il doit, par exemple, faire sauter Rayman sur la plate-forme correspondant à la bonne réponse. Le héros dispose d'un éventail de mouvements sensiblement équivalent à celui du *Rayman* originel, puisqu'il peut ralentir sa chute avec ses cheveux-hélico, s'accrocher à des rebords, frapper des ennemis, etc.

Visuellement, cette gamme de titres restait dans le ton des jeux de la licence. Nicolas Chereau précise: « Nous avons d'abord repris tous les assets de *Rayman* premier du nom. Ensuite, les personnes en charge des animations les adaptaient en fonction des activités proposées. Évidemment, ils n'ont pas hésité à en créer s'il le fallait mais, globalement, la direction artistique reste similaire à celle du jeu fondateur. »

D'un point de vue musical, ces jeux éducatifs n'avaient qu'un seul *sound designer*, Ida Yebra, qui a participé à *Rayman Éveil* et *Rayman Dictée*. Elle nous éclaire: « On travaillait avec des sons produits en externe. Pour le personnage de Rayman, on a dû prendre un nouveau doubleur, celui d'origine ne savait en effet pas chanter! »

Rappelons qu'une petite histoire sert de toile de fond à *Rayman Junior*: Mister Dark a dérobé le *Livre de la Connaissance*, et il incombe à Rayman de le récupérer. L'humour de la série n'est pas en reste, certains tableaux de chargements se montrant amusants comme une version « raymanisée » de *La Joconde*.

Finalement, le pôle éducatif fut fermé, car il n'était pas suffisamment viable face à la concurrence grandissante. La gamme ludo-éducative a quand même connu les honneurs d'une exportation aux États-Unis, le principe du titre s'étant évidemment adapté au système éducatif du pays. Ainsi, trois niveaux distincts sont sortis: *Rayman Junior: Level 1*, *2* et *3*. On peut aussi trouver *Rayman Brain Games* pour les enfants de six à neuf ans, soit un logiciel qui proposait d'aider à l'apprentissage des mathématiques et de la lecture, grâce à soixante niveaux répartis en six mondes différents, comme dans le premier *Rayman*.





Chapitre 10



LE MONDE DE RAYMAN

Le monde de *Rayman* se caractérise par sa richesse. La Croisée des Rêves, territoire surréaliste qui accueille chaque aventure du héros sans bras, n'aura de cesse d'émerveiller tant il abrite une galerie de personnages hauts en couleur. Nous avons sélectionné les plus importants, qu'ils soient jouables ou non, bons ou méchants. Petit tour de table.

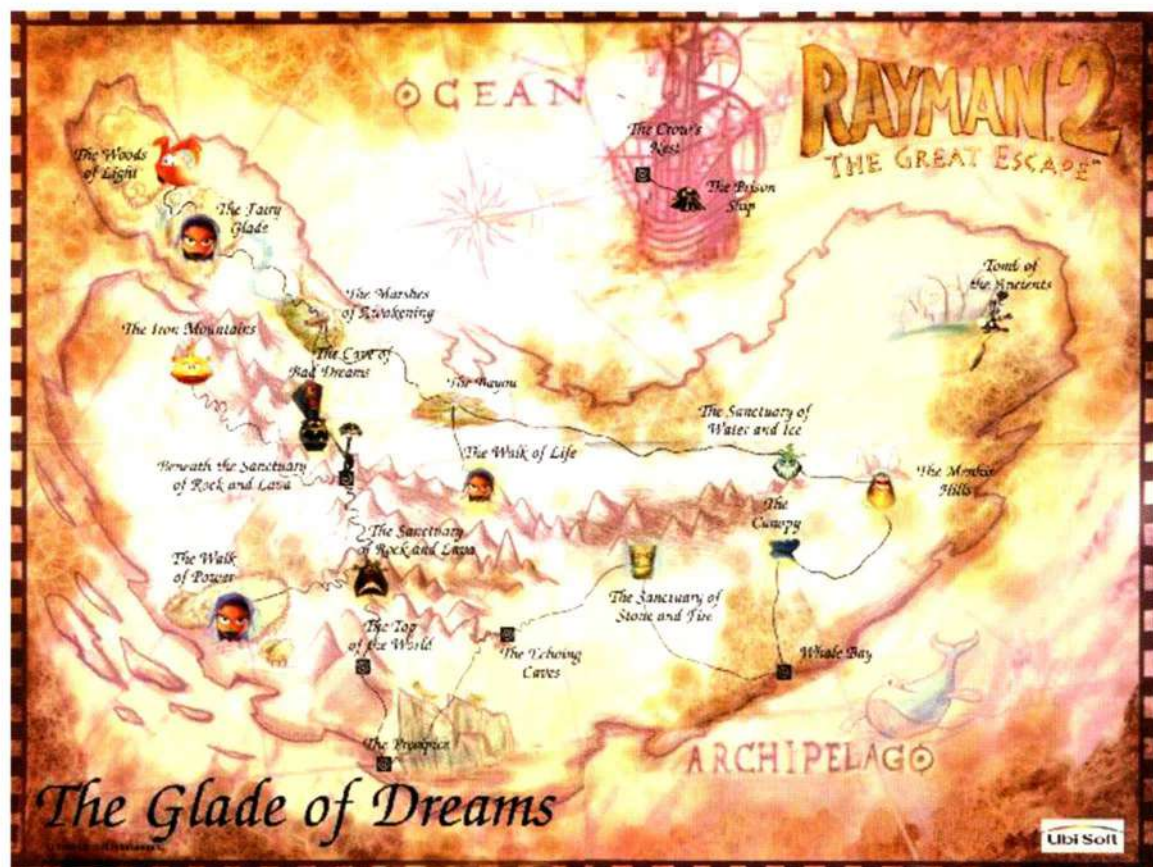
LA CROISÉE DES RÊVES: UN MONDE QUI N'EXISTE PAS

Tous les personnages présentés évoluent dans un univers onirique qui répond au nom de Croisée des Rêves. Il s'agit en fait d'un monde rêvé par Polokus, le Bulleur de Rêves, autrement dit un environnement qui n'existe que dans les songes du vieillard. Tout porte à croire donc que ce monde n'existe pas, et que toutes les aventures vécues par Rayman et ses comparses ne sont que le fruit des rêves de Polokus. Ceci pourrait expliquer que ce monde diffère en partie d'un jeu à l'autre.

Si le bestiaire a tendance à évoluer d'un titre au suivant, certains lieux restent en partie similaires. Ainsi, on note la présence d'environnements boisés aussi bien dans *Rayman* (Dream Forest) que dans *Rayman 2* (The Woods of Light, The Canopy) ou *Rayman Origins* (Jibberish Jungle). La cohérence de lieux de même nature intervient également avec les *stages* « caverneux » : The Caves of Skops dans *Rayman*, The Caves of Bad Dreams et The Echoing Caves dans le deuxième épisode, ou encore The Swinging Caves dans *Origins*. On pourrait citer également les niveaux en montagne avec Blue Mountain dans le premier jeu de la saga et The Iron Mountains dans *Rayman 2*.

Dans la plupart des jeux de la série, le joueur évolue sur une carte en 2D, dans laquelle il se déplace de niveau en niveau. Seuls *Rayman Revolution* et *Rayman Legends* s'éloignent de ce modèle, ce dernier proposant plutôt un découpage en tableaux (au sens littéral du terme), dans lesquels le joueur peut pénétrer, à la manière de *Super Mario 64*. Ce système permet une structure un peu plus ouverte et moins linéaire.







RAYMAN



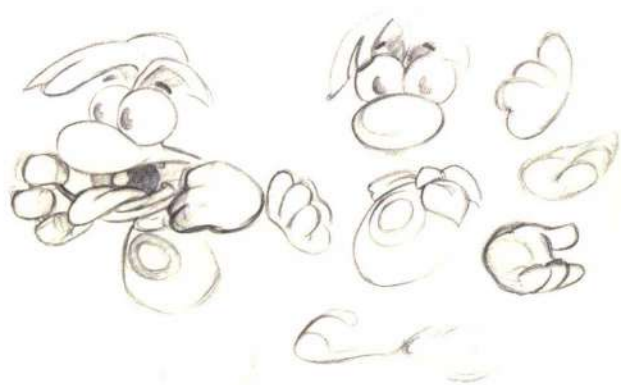
Première apparition: *Rayman* (1995)

Démembrée pour des raisons techniques et esthétiques, la mascotte d'Ubisoft bénéficie d'un *design* facilement identifiable. Son *look* a tout de même évolué entre *Rayman*, dans lequel le personnage a des contours rondouillards et *Legends*, où il affiche des traits plus allongés. Dans le livret de *Rayman Origins*, il est spécifié que Rayman est né suite au tout premier cauchemar du Bulleur de Rêves. À partir de là, le monde fut plongé dans l'ombre. Betilla la chef des nymphes et ses homologues invoquèrent alors un être de lumière afin de renverser la tendance. Mais en cheminant vers les terres de la Croisée des Rêves, ces dernières ont été distraites par des Poulets Zombies ! En chassant la bestiole, un sac de Lums est égaré, et avec lui une part d'illumination. C'est pour cette raison que Rayman voit le jour sans membres.

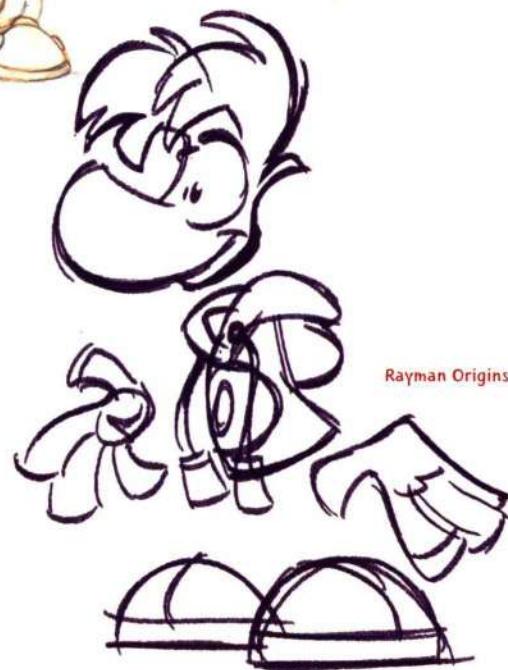


Rayman Origins





Rayman (1995)



Rayman Origins

RAYMAN



Rayman 3 (2003)



Rayman (1995)



Rayman 2 (1999)



Rayman 3 (2003)



Rayman contre les Lapins Crétins (2006)



Rayman Origins (2011)



RAYMAN





Rayman Legends (2013)



GLOBOX



Première apparition : *Rayman 2 : The Great Escape* (1999)

Globox est l'allié numéro un de Rayman. À tel point qu'on dit de lui qu'il est son frère de sang. Peureux comme pas deux, il appartient à l'espèce des Glutes. Physiquement, Globox est une drôle de bestiole bleutée à la bouche immense, comme celle d'une grenouille. Sa femme, Uglette, a le même *design* que lui, le rose remplaçant le bleu de son mari. Aux dernières nouvelles, le couple aurait pas moins de 650 enfants, certains étant visibles dans *Rayman contre les Lapins Crétins*. On peut jouer Uglette dans *Rayman Origins* et *Legends*, la miss apparaissant sous le nom de Red Globox. Quant à Globox, il est jouable pour la toute première fois dans l'épisode portable *Rayman : Hoodlum's Revenge*. Maîtrisant l'art du kung-fu, il se murmure que Globox s'appelait Globber avant sa rencontre avec Rayman...







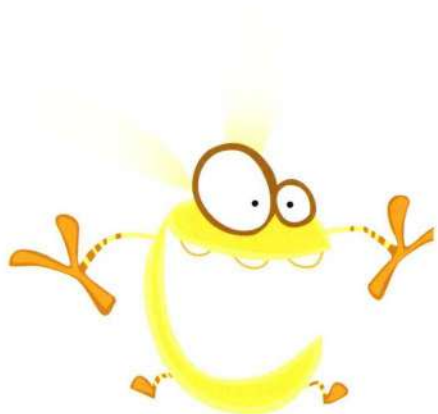
LES LUMS



Première apparition : *Rayman* (1995)

Les Lums, sorte de lucioles dorées, constituent avant tout un intérêt ludique : des éléments récurrents que le joueur doit récupérer pour se voir octroyer divers bonus. En réalité, les Lums sont des petites bestioles jaunes qui parsèment les *stages*. Dans *Rayman Origins* et *Legends*, les Lums roses possèdent le double de la valeur de leurs homologues jaunes. Par ailleurs, les Lums rouges aperçus dans *Rayman 2* restaurent la santé, les bleus permettent de respirer sous l'eau, tandis que les verts font office de points de sauvegarde. Notons que certains Lums cachés doivent être dénichés en sautant sur une plate-forme ou un arbuste.







LES PTIZÈTRES



Première apparition : *Rayman 2: The Great Escape* (1999)

Les Ptizètres sont des petites créatures bleutées au nez tellement long qu'il cache leur bouche. Les joueurs anglophones le connaissent sous l'appellation *Teensie*, *teensy* signifiant « minuscule ». Dans *Rayman Origins*, la taille de ces personnages est amoindrie, ce qui leur confère un aspect encore plus trognon. C'est à partir de cet épisode que les Ptizètres deviennent des protagonistes jouables. On en trouve différentes sortes, comme le rappelle *Rayman Legends*, qui sépare bien les Ptizètres normaux des Reines et Rois à trouver parmi les niveaux. Au total, pas moins de 700 Ptizètres sont cachés dans *Legends*. Les Ptizètres sont bons de nature, mais cinq versions maléfiques sont présentes dans *Rayman Legends*.







POLOKUS



Première apparition : *Rayman 2: The Great Escape* (1999)

Polokus, alias Le Bulleur de Rêves, n'est ni plus ni moins que l'Esprit du Monde dans lequel vivent toutes les créatures de la série *Rayman*. Dans *Origins* et *Legends*, ce Glute très âgé ne porte pas de vêtements mais seulement une paire de lunettes de soleil et un parapluie rouge. Un accoutrement qui en dit long sur ses journées, le bonhomme passant la plupart de son temps à se prélasser. En revanche, cette divinité aux grands bras est vêtue d'un pantalon dans *Rayman 2*. De ses rêves naissent toutes ses bonnes créations, à commencer par les Nymphes, tandis que ses cauchemars n'apportent que des créatures attirées vers le mal. Dans tous les cas, il peut visualiser chacune de ses créations dans une bulle qui sort de sa pipe. Enfin, on ignore pourquoi son *design* change du tout au tout entre *Rayman 2* et *Origins*. Certains voient en lui une capacité à la polymorphie tandis que d'autres penchent juste pour l'envie d'un simple *relooking*.



Rayman Origins (2011)

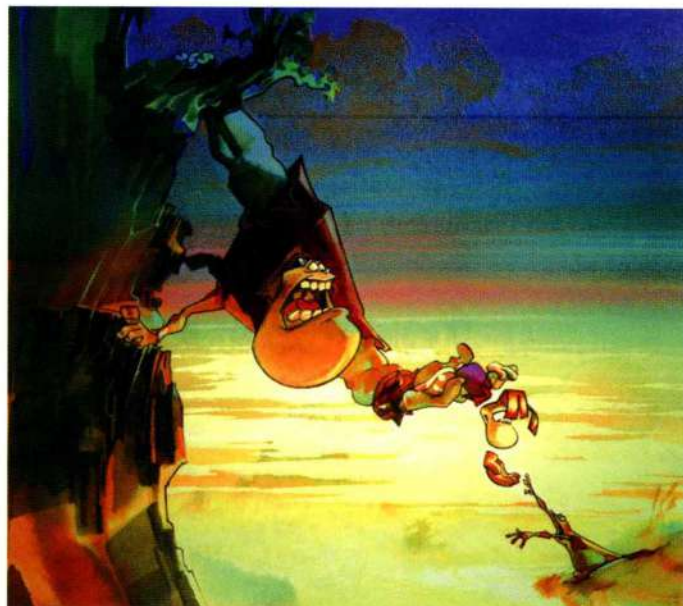


Rayman 2 (1999)





CLARK

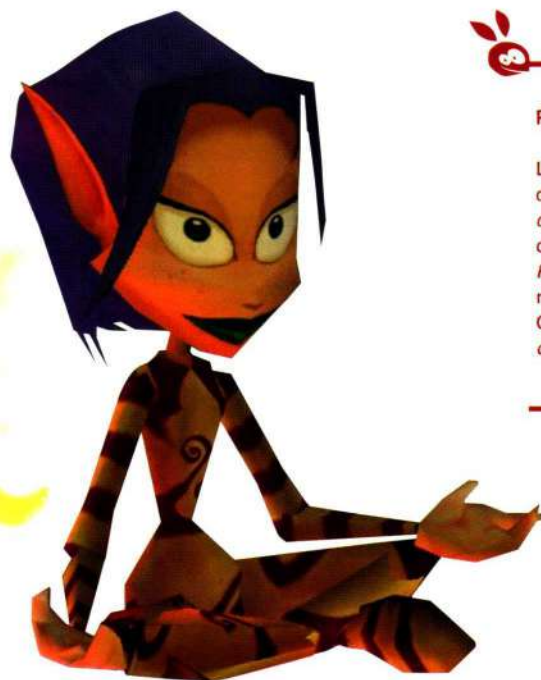


Première apparition : *Rayman 2: The Great Escape* (1999)

Apparaissant uniquement dans le deuxième épisode, Clark est un géant à la mâchoire immense. On dit de lui que sa force est incommensurable, le personnage pouvant envoyer valdinguer des dizaines de Robots-Pirates d'une seule baffe. Dans les faits, son énergie démesurée lui sert surtout à aménager le paysage du monde et à façonner les montagnes, par exemple.

Son design cartoon est volontairement difforme, le bougre ayant des bras gigantesques et de minuscules jambes. À noter que ses couleurs changent dans la version japonaise de *Rayman Revolution*, le remake PlayStation 2 de *Rayman 2*. Son accoutrement marron d'origine est remplacé par un habit vert, tandis que sa peau tend vers le jaune pâle. Ami de Rayman, Clark était prévu un temps sur *Rayman 3*.





LY



Première apparition: *Rayman 2: The Great Escape* (1999)

Ly est une fée créée par Polokus qui aide Rayman à progresser en lui donnant de nouveaux pouvoirs dans *Rayman 2*. Fine, elle arbore un *design* unique avec de longs cheveux violets et des oreilles pointues comme celles des elfes. Ses proportions changent un peu dans *Rayman Revolution* puisque son corps et sa tête semblent plus grands. On la retrouve par ailleurs dans *Rayman: Hoodlum's Revenge* et *Rayman 3* sur Game Boy Advance, ainsi que dans les versions GBA et DS de *Rayman contre les Lapins Crétins*.

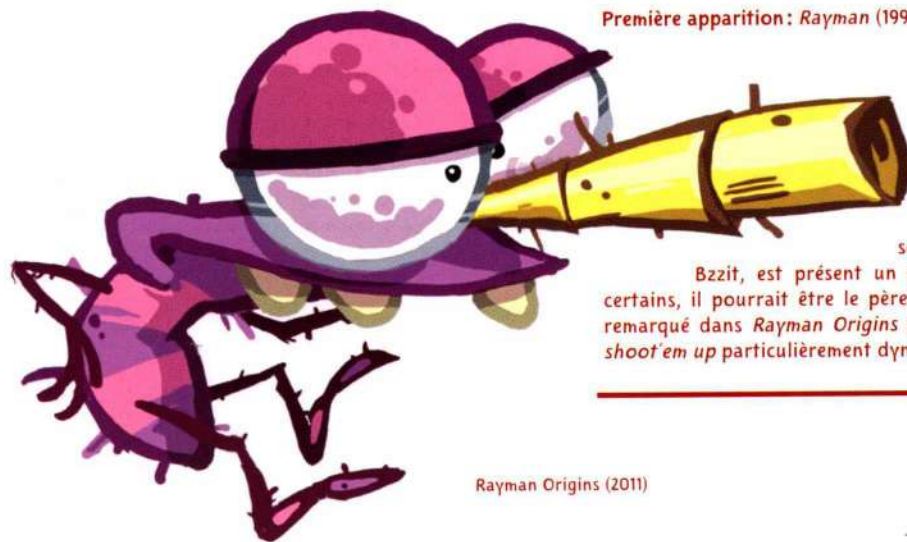




MOSKITO



Première apparition : *Rayman* (1995)



Moskito (ou Mosquito) apparaît en tant qu'ennemi dans le premier *Rayman*, ce grand moustique étant le premier boss du jeu. Après le combat, Moskito devient l'ami du héros, le conduisant sur son « dos » vers sa destination suivante. Un second ennemi similaire plus foncé,

Bzzit, est présent un peu plus loin dans l'aventure. Selon certains, il pourrait être le père de Moskito. L'insecte fera un retour remarqué dans *Rayman Origins* puis dans *Legends*, lors de séquences shoot'em up particulièrement dynamiques.

Rayman Origins (2011)





Rayman 2 (1999)



MURFY

Première apparition: *Rayman 2: The Great Escape* (1999)

Mouche pour certains, grenouille pour d'autres, Murphy est un allié de Rayman aux pouvoirs magiques. Faisant office de guide dans *Rayman 2* ou de personnage secondaire jouable dans *Legends*, il semble être omniscient tant il connaît le monde qui l'entoure sur le bout des doigts. Murphy est le personnage joyeux par essence parce qu'il sourit presque tout le temps. Il n'est pas le dernier pour faire des blagues ou des remarques sarcastiques, comme dans *Rayman 3: Hoodlum Havoc*. Les fans se souviennent sûrement de sa phrase: «*See you on Rayman 4*» («*À bientôt dans Rayman 4*») prononcée à la fin de cet opus. Précisons pour finir que son nom s'écrit parfois Murphy au lieu de Murfy.



Rayman Legends (2013)



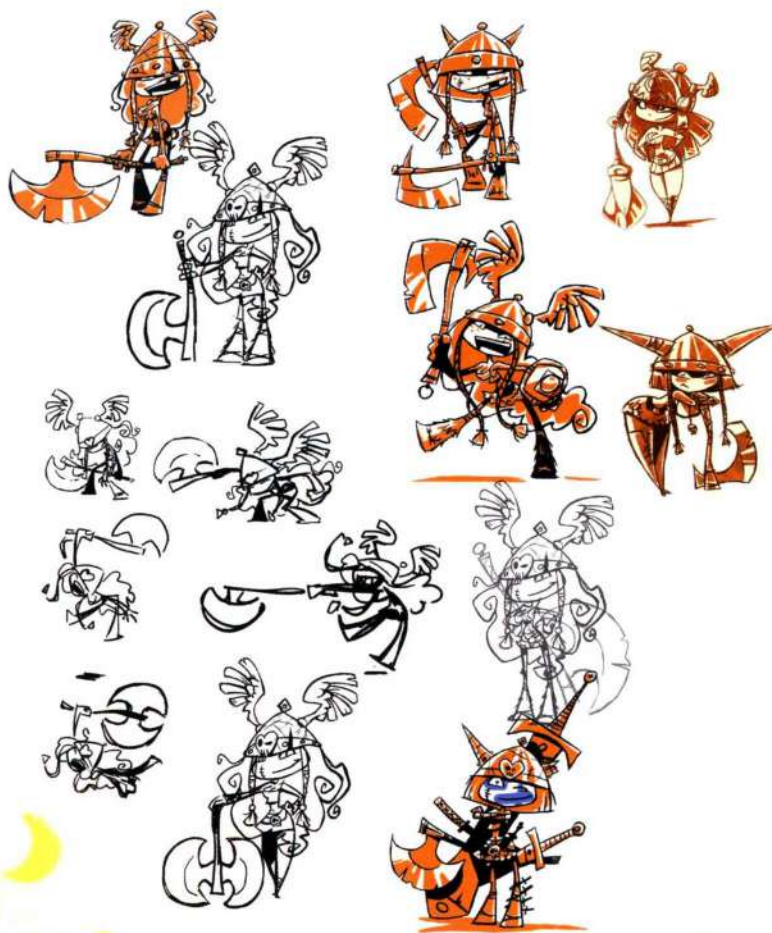


BARBARA



Première apparition : *Rayman Legends* (2013)

Barbara est une guerrière barbare, d'où son nom. Elle rompt avec les habitudes de la série puisque qu'elle est le premier personnage féminin humain jouable. Elle apparaît comme une jeune femme pleine d'énergie et manie la hache avec précision. En plus d'être utile pour le combat, son arme lui permet aussi de glisser sur des pentes dans certains passages. Ses neuf sœurs (Elysia, Aurora, Twila, Estelia, Selena, Ursula, Emma, Olympia et Sibylla), toutes basées sur le même modèle 3D, sont à débloquent à mesure que le joueur progresse dans l'aventure.



BARBARA





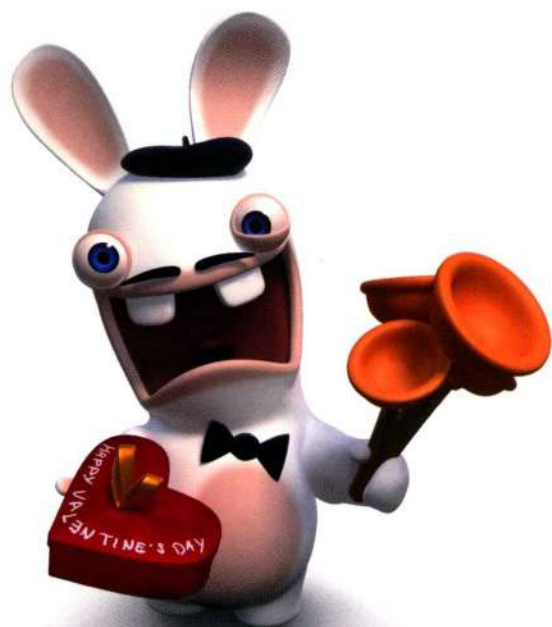


LES LAPINS CRÉTINS

Première apparition : *Rayman contre les Lapins Crétins* (2006)

Devenus des personnages à part entière, les Lapins Crétins (*Rabbids* en anglais) étaient initialement les antagonistes principaux dans *Rayman contre les Lapins Crétins*. Venus des tréfonds de la Terre, ils kidnappent Rayman et les bébés Globox. Ils ont un comportement totalement instable. Identifiables à cent pas à la ronde grâce à « Bwaaaah ! », leur fameux cri, les lapins ont endossé d'innombrables rôles depuis leur création : gladiateurs, voyageurs du temps, super-héros, mineurs, cascadeurs, Vikings, pharaons, samourais, etc. Leur design a cela de pratique qu'une simple tenue change la nature du lapin en question.







MR. DARK



Première apparition: *Rayman* (1995)

Mr. Dark est l'ennemi principal du premier *Rayman*, ce vil magicien ayant notamment kidnappé la fée Betilla. Il porte une longue cape et un grand chapeau. Comme Rayman et la plupart des personnages de l'univers du jeu originel, il ne possède pas de membres. En dehors de *Rayman* et ses portages, on n'entendra plus parler du personnage, ou presque.

En effet, il sévit de nouveau dans les jeux ludo-éducatifs en dérochant le livre du savoir. Et dans *Rayman Origins*, le magicien prétend s'être déguisé en Mr. Dark, la cape et le chapeau ressemblant comme deux gouttes d'eau à ceux de l'intéressé.





BARBE-TRCHANTE (ET LES ROBOTS-PIRATES)



Première apparition : *Rayman 2: The Great Escape* (1999)

L'amiral Barbe-Tranchante est le chef de l'armée de Robots-Pirates qui fait face à Rayman dans le deuxième épisode. Il fait preuve d'une belle ténacité en dépit de sa petite taille. Marié à Femme-Rasoir (comme nous l'apprend *Rayman M*), Barbe-Tranchante porte un grand chapeau arborant une tête de mort et un pantalon à rayures blanches et rouges. Dans *Rayman 3: Hoodlum Havoc*, on le retrouve en tant que PNJ dans un tableau représentant différents Robots-Pirates. Notons qu'il fait partie du casting de *Rayman Kart* qui comprend six personnages en tout. Son pouvoir spécial ? Le lancer de boulet de canon, pardi !





ANDRÉ



Première apparition : *Rayman 3: Hoodlum Havoc* (2003)

Avec son nom singulier, ridicule pour un méchant, André reste l'ennemi numéro un de *Rayman 3*. Son originalité tient au fait que le joueur est en permanence en sa compagnie, Globox l'avalant en début d'aventure. L'objectif du méchant est simple : recouvrir la Terre de champs de prunes, dont il tire sa boisson préférée. Un but qui a un rôle important dans *Rayman 3*.

En termes de *design*, André fait sourire. C'est un Lums noir, autrement dit une boule de poils au sale caractère. Contrairement à ses congénères, André possède de petits bras et des mains. Son regard peut effrayer les plus jeunes avec ses yeux injectés de sang.





LES HOODLUMS



Première apparition : *Rayman 3: Hoodlum Havoc* (2003)

Les Hoodlums sont les antagonistes communs de *Rayman 3: Hoodlum Havoc*. On en trouve vingt-quatre sortes différentes, chacune étant plus ou moins puissante et tenace. Les Hoodblasters et leurs armes basiques sont plus faciles à vaincre que les Hoodstylers avec leurs fusils balançant trois projectiles, par exemple. D'un point de vue stylistique, les Hoodlums sont des Lums habillés de «grands draps» pour paraître effrayants et grands. Certains d'entre eux manipulent la magie, comme les Hoodoos qui réussissent à se rendre invisibles.







Chapitre 11

**QUEL AVENIR
POUR RAYMAN ?**



Comme nous l'avons vu, l'histoire de *Rayman* s'est révélée aussi riche qu'imprévue! Et la question de son devenir paraît donc diablement excitante. À quel futur la mascotte doit-elle se préparer?

UN RETOUR À LA 3D?

En un peu moins de vingt ans d'existence, les jeux *Rayman* se sont écoulés à plus de 25 millions d'exemplaires à travers le monde, tous épisodes confondus. À terme, Michel Ancel ne désespère pas de développer une autre grande aventure en 3D autour de son personnage fétiche. Fin novembre 2013, lorsque la Villa d'Ubisoft Montpellier nous ouvrait ses portes pour deux jours, le créateur nous a même révélé qu'un tel projet (un *Rayman* 3D en monde ouvert pour les consoles PS4 et Xbox One) avait été étudié: «On avait même fait un petit *clip* en 3D pour l'illustrer. J'avais envie de revenir à quelque chose de plus narratif. Prendre son temps dans ce type d'univers peut être appréciable, je trouve. Cela change d'être toujours dans le *rush*. L'aspect "posé" permet d'offrir d'autres types d'interactions. On a motivé l'équipe et le projet a duré juste un mois environ avant d'être stoppé.» Les ventes décevantes de *Rayman Legends* laissent en effet à penser que le public n'attend plus forcément le héros sur les consoles de salon.



LA SOLUTION DES TABLETTES

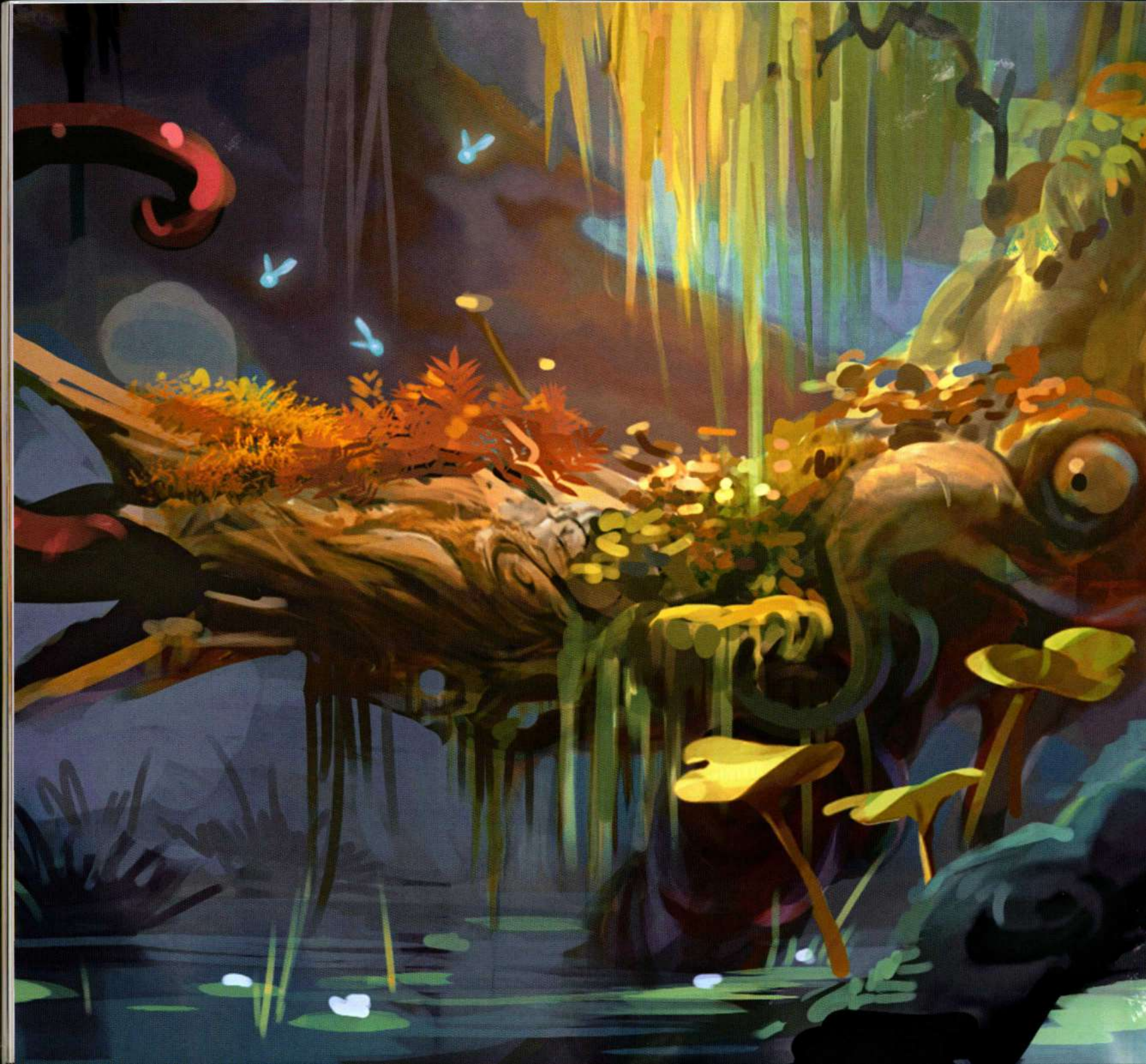
Avec le recul, il faut admettre que 2013 aura été une année charnière, avec l'arrivée de deux nouvelles consoles de salon. Ce fut aussi l'année de sortie du mastodonte *Grand Theft Auto V* qui, rappelons-le, a débarqué sur les étals moins de trois semaines après *Rayman Legends*. Le titre de Rockstar, sans crier gare, aura alors fait de l'ombre à l'ensemble de l'industrie pendant un long moment. Face à cet ouragan, il s'avérait difficile pour la plupart des marques peu ou moins connues de faire leur trou. *Legends* a démontré une fois de plus que la qualité n'est pas forcément synonyme de succès commercial. Il faut dire que les gens sont sans cesse sollicités par quantité d'offres dans le domaine des loisirs, et que les jeux vidéo ne représentent qu'une petite partie de l'offre culturelle à portée de main.

Pour Michel Ancel, la lueur d'espoir pour le futur de *Rayman* se situe donc sur mobile. Le marché du jeu sur tablettes et téléphones a littéralement explosé ces dernières années, et *Jungle* et *Fiesta Run* ont très bien fonctionné. Il ne serait donc pas étonnant de voir débarquer un troisième jeu iOS et Android dédié à l'univers de *Rayman*.

Michel Ancel précise sa pensée: « Peut-être qu'en plusieurs épisodes, *Rayman* pourrait se montrer plus narratif sur les supports mobiles. Je pense qu'il faut réfléchir à un autre circuit que la formule classique, un peu comme la série télé par rapport au cinéma. La monétisation *in game* ne doit pas être synonyme de traquenard, par exemple. Pour moi, on a réussi quelque chose de moderne avec *Rayman Origins* et *Legends*, mais qui n'a pas forcément réussi à avoir la politique de commercialisation qui allait avec. » Michel Ancel souhaitait, en effet, dans un premier temps sortir le jeu sous format d'épisodes, un monde correspondant à un épisode, et uniquement en dématérialisé.

Doit-on voir dans cette transition vers le jeu mobile et un style de jeu plus simplifié un désaveu de la franchise? Michel Ancel coupe court à tout débat: « Quand j'étais môme, je jouais, et joue toujours d'ailleurs, à tous types de jeux. Je m'en fichais de savoir à quelle catégorie le jeu en question appartenait. Aujourd'hui, on va te dire que tel jeu est destiné à tel sorte de public. C'est ridicule! Moi, j'ai toujours pris du plaisir à passer d'un genre à l'autre. ». Un discours sain et plein de sagesse, qui replace le jeu, au sens noble du terme, au centre des préoccupations de chacun.







Conclusion

LES FANS
DE RAYMAN





Rayman a beau être passé par plusieurs genres (*platformer 2D, jeux de plates-formes 3D, un brin aventure, party game, course, etc.*), il ne faut pas perdre de vue que ses nombreux admirateurs l'aiment avant tout pour ce qu'il est : un personnage attachant au regard malicieux. Aussi, nous avons choisi de laisser le mot de la fin à une fan de Rayman. Un jeu vidéo n'est en effet rien sans les joueurs à qui il est destiné. Rayman comptant de nombreux adeptes à travers le monde, nous avons voulu vous présenter l'une d'entre elles, afin de mieux cerner son rapport à la licence. Voici donc Sandrine, une jeune femme née dans le sud de la France en 1990, soit seulement cinq ans avant le premier épisode de la série.

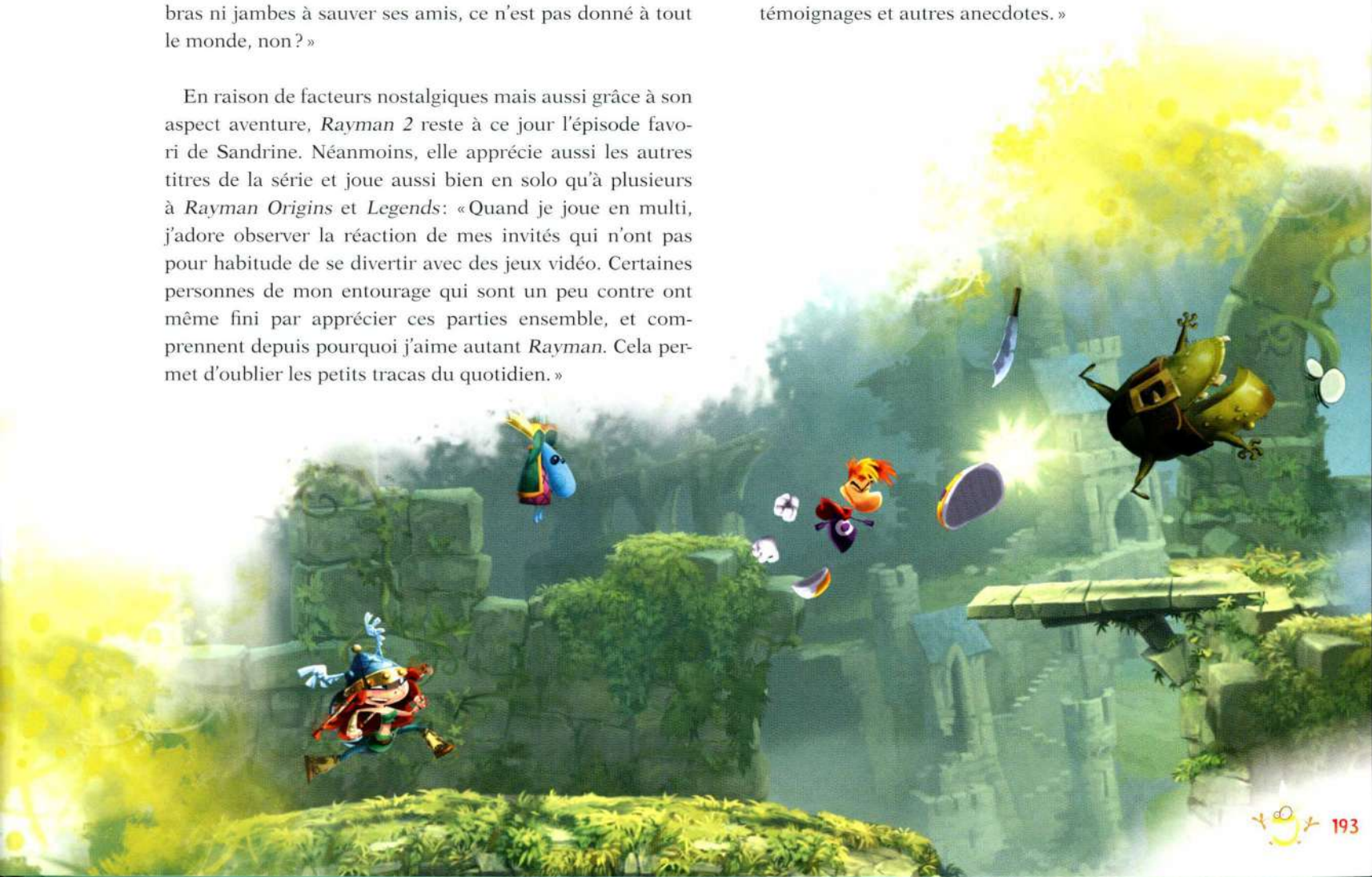
Comme on peut s'en douter, sa découverte de l'univers Rayman ne s'est pas déroulée avec le jeu originel, mais bien avec *Rayman 2: The Great Escape*. C'est grâce à son grand-père, adepte des productions Nintendo, que ce premier contact avec le jeu vidéo s'établit. Elle nous raconte : « Je me vois encore du haut de mes neuf ans, fascinée, le regardant jouer à *Super Mario Bros.*, *Donkey Kong Country* et d'autres vieux classiques. Le jeu vidéo me fascinait, mais me faisait également peur. Pour moi, pouvoir contrôler un avatar avec une manette reliée au téléviseur relevait presque de la sorcellerie » plaisante-t-elle. Fin octobre 1999, le grand-père de Sandrine débarque dans la demeure familiale avec *Rayman 2*, fraîchement sorti sur Nintendo 64. « Je ne saurais pas vous expliquer comment ni pourquoi, mais ce fut le seul jeu qui m'ait motivé à vaincre cette "peur" de prendre la manette. »



La raison est simple: le personnage de Rayman l'attire au premier coup d'œil: «J'ai aimé son regard si expressif, son *look*, son caractère, son humour, etc. Bref, tout ce qui fait de Rayman ce qu'il est. J'ai également apprécié l'univers, que je trouvais si proche de la réalité avec l'omniprésence de décors forestiers. J'étais plongée au cœur d'une véritable aventure, plus vraie que nature. N'oublions pas que j'avais neuf ans, et une fillette de cet âge qui aide son ami sans bras ni jambes à sauver ses amis, ce n'est pas donné à tout le monde, non ? »

En raison de facteurs nostalgiques mais aussi grâce à son aspect aventure, *Rayman 2* reste à ce jour l'épisode favori de Sandrine. Néanmoins, elle apprécie aussi les autres titres de la série et joue aussi bien en solo qu'à plusieurs à *Rayman Origins* et *Legends*: «Quand je joue en multi, j'adore observer la réaction de mes invités qui n'ont pas pour habitude de se divertir avec des jeux vidéo. Certaines personnes de mon entourage qui sont un peu contre ont même fini par apprécier ces parties ensemble, et comprennent depuis pourquoi j'aime autant *Rayman*. Cela permet d'oublier les petits tracas du quotidien. »

Sandrine finira même par rencontrer Michel Ancel. Un moment unique qui l'a beaucoup marquée: «J'étais terriblement stressée, si bien que je n'arrivais même pas à sortir un seul mot! En tout cas, c'est très agréable de voir des créateurs si proches de leur public. Toutes les personnes d'Ubisoft Montpellier que j'ai pu rencontrer étaient ouvertes, chaleureuses et accueillantes. Ce sont des gens qui prennent du plaisir à rencontrer les joueurs et écouter leurs témoignages et autres anecdotes. »







Références



OUVRAGES

- ICHBIAH, Daniel, avec la collaboration de MIRC, Sébastien, *Les Grands Noms du Jeu Vidéo #2: Michel ANCEL – Biographie d'un créateur de jeux vidéo français* – Éditions Pix'n Love, 2010.
- ICHBIAH, Daniel, *La Saga des Jeux Vidéo* – Éditions Pix'n Love, 2009, pages 371-395.
- PETRONILLE, Marc, *Rayman: Les Origines*, Pix'n Love le mook #13 – Éditions Pix'n Love, 2010, pages 82-91.

ARTICLES, NEWS ET DOSSIERS

- APAP, Clément 'Raggal', *Le jeu vidéo distingué par la République*, <http://www.gamekult.com/actu/le-jeu-video-distingue-par-la-republique-A47191.html> – Gamekult.com, 13/03/2006.
- AUDUREAU, William, *UbiArt Framework, le petit outil qui monte, qui monte...*, <http://www.gamekult.com/actu/ubiart-framework-le-petit-outil-qui-monte-qui-monte-A111744.html> – Gamekult.com, 23/09/2013.
- BENCHEMAN, Fouad, *Sortie de Rayman Legends: pourquoi ce jeu est voué au succès*, <http://leplus.nouvelobs.com/contribution/928184-sortie-de-rayman-legends-pourquoi-ce-jeu-video-mythique-est-voue-au-succes.html> – Leplus.lenouvelobs.com, 29/08/2013.
- BILLION, David, *Ubisoft viralise le lancement de Rayman IV (Canada)*, <http://www.vanksen.fr/blog/ubisoft-viralise-le-lancement-de-rayman-iv-canada/> – Vanksen.fr, 29/11/2006.
- BINCZAK, Krzysztof, *A Volcano of Merriment*, <http://www.gamemusic.net/review.php?id=3983> – GameMusic.net, 2013.
- CARIO, Erwan, *Michel ANCEL piqué au jeu*, http://ecrans.liberation.fr/ecrans/2008/05/30/michel-ancel-pique-au-jeu_957930?page=article – Ecrans.liberation.fr, 30/05/2008.
- The UbiArt Team, *How do you create an animation in UbiArt Framework?*, <http://ubi-art.uk.ubi.com/2010/07/07/how-do-you-create-an-animation-in-ubiart-framework/> – Ubi-art.uk.ubi.com, 07/07/2010.
- CARIO, Erwan, *Rayman, la preuve par 3*, http://www.liberation.fr/guide/2003/02/28/rayman-la-preuve-par-3_432463 – Libération.fr, 28/02/2003.
- FLETCHER, JC, *Ancel wants Rayman Origins' UbiArt to be open-source*, <http://www.joystiq.com/2011/07/13/ancel-wants-rayman-origins-ubiart-to-be-open-source/> – Joystiq.com, 13/07/2011.
- GRALLET, Guillaume, *Michel Ancel, le Rayman d'Ubisoft*, http://www.lexpress.fr/informations/michel-ancel-le-rayman-d-ubisoft_641350.html – L'express.fr, 15/02/2001.



- Le blog de Channie, *Le Rational Level Design, mon meilleur ennemi*, <http://blogs.wefrag.com/channie/2013/09/30/le-rational-level-design-mon-meilleur-ennemi/> – 30/09/2013.
- Laurent, *L'Atari Jaguar (1994-1996)*, <http://www.grospixels.com/site/jaguar.php> – Grospixels.com, 2003.
- LECHNER, Marie, *Méodies en consoles*, http://next.liberation.fr/next/2004/09/03/melodies-en-consoles_491086 – Next.liberation.fr, 03/09/2004.
- 'MTF' GOUX, Mathieu, *Dossier Rayman*, <http://www.grospixels.com/site/rayman.php> – Grospixels.com, 2011.
- NARCISSE, Evan, *The Best Game Music of 2011: Rayman Origins*, <http://kotaku.com/5871220/the-best-game-music-of-2011-rayman-origins> – Kotaku.com, 27/12/11.
- PHILLIPS, Tom, *The Happiness of Michel Ancel, the Rayman legend*, <http://www.eurogamer.net/articles/2013-08-28-ancel-profile> – Eurogamer.net, 28/08/2013.
- WALLIMANN, Jean-Marc "Jihem", *La série Rayman*, <http://www.jeuxvideo.com/dossiers/00018309/la-serie-rayman.htm#infos> – Jeuxvideo.com, 21/02/2014.
- WOITIER, Chloé, *Ubisoft ambitionne de faire des Lapins Crétins une marque globale*, <http://www.lefigaro.fr/societes/2013/12/14/20005-20131214ARTFIG00280-ubisoft-ambitionne-de-faire-des-lapins-cretins-une-marque-globale.php> – Lefigaro.fr, 14/12/2013.

VIDÉOS ET DOCUMENTAIRES

- CHECOLA, Laurent, et SABOT, Antonin, *Michel ANCEL: «Le jeu vidéo a besoin de faire sa révolution culturelle»*, http://www.lemonde.fr/technologies/article/2013/08/29/michel-ancel-le-jeu-video-a-besoin-de-faire-sa-revolution-culturelle_3468290_651865.html – Lemonde.fr, 29/08/2013.
- HUREL, Matthieu "Boulapoire", *La Juste Note: Christophe HERAL*, <http://www.gamekult.com/actu/la-juste-note-christophe-heral-A107601.html> – Gamekult.com, 24/08/2013.
- DOUMEKI, Kai, *Rencontre avec Émile MOREL*, <http://www.youtube.com/watch?v=8FAujVnK9oM>, 18/11/2012.
- Puissance Nintendo, *E3 2013: Interview Émile MOREL*, <http://www.youtube.com/watch?v=mA5hBWzPF2A>, 13/06/2013.
- PETIT, Hubert "Snaken", *Visite d'Ubisoft Montpellier*, <http://www.gamekult.com/video/rayman-legends-visite-de-ubisoft-montpellier-3050142804v.html> – Gamekult.com, 01/06/2013.



INTERVIEWS

- La rédaction, *Interview: Michel ANCEL*, <http://www.jeuxvideo.com/dossiers/00003078/beyond-good-evil-interview-michel-ancel-002.htm> – Jeuxvideo.com, 17/04/2003.
- AUDUREAU, William, *Entretien avec Michel ANCEL*, <http://www.gamekult.com/actu/entretien-avec-michel-ancel-rayman-bge-A97489.html> – Gamekult.com, 03/11/2011.
- BOUYER, Pierre-Arnaud, *Rayman Legends: La plateforme érigée au rang d'art*, <http://www.amusement.net/fr/2013/10/10/interviewrayman-legends-la-plateforme-erigee-au-rang-dart/> – Amusement.net, 10/10/2013.
- CASAMASSINA, Matt, *Rayman Raving Rabbids interview*, <http://uk.ign.com/articles/2006/05/22/rayman-raving-rabbids-interview> – Uk.ign.com, 22/05/2006.
- CHAPTAL, Stéphanie, *Pauline JACQUEY, une femme productrice de jeux vidéo*, http://www.erenumerique.fr/pauline_jacquey_productrice_executive_games_for_everyone_chez_ubisoft-art-2020-1.html – Erenumerique.fr, 08/06/2008.
- COKORO, *Interview de Christophe Héral*, <http://www.ablogtothepast.fr/interview-de-christophe-heral-compositeur-de-musiques-et-de-sons/> – Ablogtothepast.fr, 01/12/2013.
- DINOWAN, *Michel ANCEL: le Mal c'est le marché*, <http://www.jeuxvideo.com/dossiers/00005309/les-grands-noms-du-jeu-video-michel-ancel-le-mal-c-est-le-marche-012.htm> – Jeuxvideo.com, 13/01/2006.

- DAUTINGER, Cédric, *Xavier POIX et l'UbiArt Framework*, <http://blog.lesoir.be/moi-jeux/2013/10/04/interview-xavier-poix-et-lubiart-framework/> – Lesoir.be, 04/10/2013.
- Draco, *Interview exclusive Rayman Legends*, <http://www.nintendo-difference.com/news25600--e312-interview-exclusive-rayman-legends.htm> – Nintendo-difference.com, 08/06/2012.
- La rédaction, *Entretien avec Fabien DELPIANO (PastaGames) pour Rayman Jungle Run*, <http://www.pocketgamer.fr/news/7116-entretien-avec-fabien-delpiano-pastagames-pour-rayman-jungle-run.html> – PocketGamer.fr, 29/05/2013.
- Now, *Rencontre avec deux réalisateurs du Trailer E3*, <http://www.3dvf.com/dossier-1063-1-making-of-trailer-rayman-legends-nki.html> – 3dvf.com, 23/09/2013.
- GAULTIER, Pierre, *Interview de Jacques EXERTIER*, <http://pierregaultier.free.fr/exertier.htm> – Mad Movies Hors-Série Jeu Vidéo, avril 2006.
- GURGAND, Nicolas, *Serge HASCOËT: «On fait du divertissement et on essaie d'apporter du plaisir»*, http://www.lemonde.fr/economie/article/2004/12/11/serge-hascoet-ubisoft-on-fait-du-divertissement-et-on-essaie-d-apporter-du-plaisir_390614_3234.html – Lemonde.fr, 11/12/2004.
- Joystiq Staff, *Xavier POIX, Ubisoft Annecy, Montpellier and Paris managing director*, <http://www.joystiq.com/2012/12/13/hit-list-qanda-xavier-poix-ubisoft-annecy-montpellier-and-paris/> – Joystiq.com, 13/12/2012.
- MANENTI, Boris, *Rayman est un compromis à la fois créatif et industriel*, <http://obsession.nouvelobs.com/jeux-video/20111125.OBS5386/michel-ancel-rayman-est-un-compromis-a-la-fois-creatif-et-industriel.html> – Obsession.nouvelobs.com, 26/11/11.



- NASR, Amr, *Interview with Pauline JACQUEY - Senior Producer, Ubisoft*, <http://cionotes.blogspot.fr/2011/01/interview-with-pauline-jacquey-senior.html> - Cionotes.blogspot.fr, 09/01/2011.
- Rémi, *The Raving Rabbids: interview with Olivier LEMAITRE*, <http://perspectives.3ds.com/interviews/the-raving-rabbids-interview-with-olivier-lemaitre/> - Perspectives.3ds.com, 08/09/2011.
- Ristou, *Interview de Fabien DELPIANO (PastaGames)*, <http://www.culture-games.com/interview/interview-de-fabien-delpiano-pastagames> - CultureGames.com, 24/12/2012.
- TAKAHASHI, Dean, *Ubisoft's Xavier POIX spells out lessons from Wii U launch games*, <http://venturebeat.com/2013/02/07/ubisofts-xavier-poix-spells-out-lessons-from-wii-u-launch-games-interview/> - Venturebeat.com, 07/02/2013.
- WOITIER, Chloé, et HADDADENE, Alvin, *Late Late Boudoir Gambetta #12: Fabien DELPIANO*, <http://radio01.net/LateLateBoudoirGambetta/FabienDelpiano> - Radio01.net, 06/12/2013.
- Sans auteur, *Interview du designer Hubert CHEVILLARD*, <http://www.commeaucinema.com/notes-de-prod/rayman-contre-les-lapins-cretins,56604-note-29128> - Commeaucinema.com, 2006.
- Sans auteur, *Trois questions à Christophe HÉRAL*, <http://videogamecreators.com/fr/2012/04/3-questions-a-christophe-heral-compositeur/> - Videogamecreators.com, 13/04/2012.

SITES, BLOGS ET LIENS DIVERS CONSULTÉS

<http://academyofchampions.fr/ubi.com/>
<http://actualites.ecv.fr/des-nouvelles-des-anciens/game-design/stephane-zinetti/>
<http://www.afjv.com/>
<http://blogs.wefrag.com/channie/>
<http://www.billymartinmusic.com/index.html>
<http://dannyquesada.weebly.com/blog.html>
<http://www.davidsoltany.com/>
<http://www.editionspixnlove.com/>
<http://egouvernaire.wordpress.com/>
<http://ldelpiano.free.fr/pastagames.net/>
<http://florent-sacre.blogspot.fr/>
<http://forums-fr.ubi.com/forum.php>
<http://www.gamefaqs.com/>
<http://www.gamekult.com>
<http://www.gamescharts.fr/>
<http://www.heral.net/>
<http://hosting.raymanpc.com/raytunes/>
<http://www.imdb.com>
<http://www.jeuxvideo.com/>
<http://www.kotelnikoff.com/>
<http://lapinscretins.ubi.com/bwaaah/fr-FR/home/index.aspx>
<http://mhauss.ultra-book.com/>
<http://www.naughtydogg.com/>
<http://www.newgrounds.com/>
<http://raymanorigins.fr.ubi.com/blog/>
<http://raymanpc.com/>
<http://reflections.ubisoft.com/>
<http://www.starpoporchestra.fr/>
<http://supinfogame.rubika-edu.com/>
<http://ubi-art.uk.ubi.com/>
<http://www.ubi.com/FR/>





REMERCIEMENTS DE L'AUTEUR

Ce livre n'aurait pas pu voir le jour sans de nombreuses personnes. J'espère n'oublier personne en tirant mon chapeau à :

- Amandine, qui, sans s'en rendre forcément compte, a énormément contribué au livre. Je ne parle pas des heures passées à finir *Rayman Origins* et *Legends* à 100% en coopération ou à rejouer aux vieux épisodes de la série. Non, je veux surtout te remercier pour ton soutien moral. Pour avoir accepté – enceinte de notre fille et en plein milieu de travaux suite à notre déménagement – de sacrifier un paquet de soirées afin que le projet puisse voir le jour. Je t'aime ma princesse <3
- Serge et Bernadette, pour m'avoir soutenu de loin sans trop savoir de quoi il retournait. Merci pour tout, depuis plus de trente ans déjà. Je vous aime. Ah, qu'est-ce que vous n'avez pas fait pas en m'offrant une NES au début des années quatre-vingt-dix !
- Pascaline et Denis, pour le prêt d'iPad, afin que je puisse terminer *Rayman Jungle* et *Fiesta Run*. Merci pour l'aide précieuse durant les travaux.
- Nicolas, mon éditeur de folie, pour l'opportunité en or. Merci pour le soutien, les conseils, la réactivité à mes messages à deux heures du matin. Vivement notre prochain projet ! Merci aussi à toute l'équipe de Pix'n Love : Seb, Marco, Luc, Med, Greeg, Raf, Frantz et Ben. Merci Florent pour m'avoir fait confiance en 2009 quand j'ai proposé mon premier papier pour le *mook*.

- Camille et Amélie pour les coups de main pour nos PC, l'aide pour la maison et le déménagement.
- Anthony pour ses conseils avisés et ses relectures minutieuses.
- Thibault pour le prêt d'ordinateur qui m'a permis de mener à bien une interview importante.
- Poischich, Puyo, Boulap, Yuki et tous les membres de la rédaction de Gamekult qui, depuis 2012, m'ont permis d'améliorer ma plume. Merci Oscar pour les deux liens chiffrés.
- Frédéric pour le travail effectué sur la maquette et Carole pour la correction.
- Les nombreux intervenants d'Ubisoft : Benjamin Haddad, Billy Martin, Christophe Héral, Christophe Villez, David Neiss, David Soltany, Didier Lord, Émile Morel, Fabien Delpiano, Florent Sacré, Frédéric Houde, Hanane Sbai, Hubert Chevillard, Ida Yebra, Jacques Exertier, Jean-Christophe Alessandri, Jean-Marc Geffroy, Manu Bachet, Rémi Gazel, Manuel Hauss, Michaël Janod, Michel Ancel, Nicolas Bouchet, Nicolas Chereau, Olivier Dauba, Pauline Jacquy, Serge Hascoët, Stéphane Zinetti, Xavier Poix et Yann Le Tensorer. Merci d'avoir pris le temps de me recevoir dans vos studios, d'avoir répondu à mes mails et d'avoir été là sur Skype. Vous m'avez transformé en RayMike !
- Enfin, un grand merci à vous qui tenez ce livre entre les mains.



REMERCIEMENTS DES ÉDITEURS

Nicolas Courcier et Mehdi El Kanafi adressent leurs remerciements à:

- Michel Ancel et Frédéric Houde pour leur temps, leur gentillesse et, bien entendu, pour avoir donné naissance à Rayman!
- L'ensemble des intervenants d'Ubisoft qui ont participé à cet ouvrage. À Clémence Deleuze pour son aide et sa réactivité. À Pascal Lecointe et Emmanuel Carré.
- Élodie Mabon et Virginia Munoz pour leur support et les centaines de mails échangés.
- Frédéric et Carole pour leur très bon travail.
- Mike évidemment, qui a assuré malgré la pression et les délais restreints pour réaliser ce livre.
- Toute l'équipe de Pix'n Love.





Table des Matières

PRÉFACE DE MICHEL ANCEL	4
-------------------------------	---

AVANT-PROPOS	6
--------------------	---

CHAPITRE 1	8
------------------	---

L'AVANT-RAYMAN

• La découverte de la programmation	11
• Escapade en Bretagne	13
• Bye-bye Montpellier	15

CHAPITRE 2	16
------------------	----

RAYMAN, UN PROJET HUMAIN ET TECHNIQUE

• Ubisoft : embauche et départ	18
• L'huile de c(H)oude	20
• Maîtriser la technologie	23
• L'importance du moteur maison	27

• Le scénario de <i>Rayman</i> : point « <i>Tron</i> » n'en faut	28
• La méthode Hascoët	29
• Un cartoon visuel et sonore	32
• « <i>Game Over Yeeeeeah !</i> »	35
• Un succès dans la durée	37

CHAPITRE 3 38

RAYMAN 2: THE GREAT ESCAPE, OU LE CHALLENGE DE LA 3D

• Une suite en 2D ?	40
• <i>Tonic Trouble</i> : un développement plus trouble que tonique	42
• <i>Rayman 2</i> : l'échappatoire à <i>Tonic Trouble</i> ?	44
• Des ambitions narratives	48
• La mise en place du scénario	50
• L'importance des playtests	51
• Libertés créatives	53
• <i>Rayman 2</i> déboule sur Dreamcast et PlayStation 2	55
• Rayman orphelin	57

CHAPITRE 4 58

RAYMAN 3: HOODLUM HAVOC, RAYMAN SANS MICHEL ANCEL

• Rayman « Cas » 2000	60
• Les yeux plus gros que le ventre	61
• Le déclic	63
• Rayman & Globox: le combat des chefs	64
• Trouver le bon ennemi	66
• L'absence de <i>game over</i>	69
• FPR: <i>First Person Rayman</i>	70
• Nouveaux horizons musicaux	71
• Pouvoir tout se permettre	72

CHAPITRE 5 74

RAYMAN CONTRE LES LAPINS CRÉTINS: YES, WII CAN!

• L'appel de l' <i>open world</i>	77
• Le passage sur Wii	80
• Le phénomène Lapins Crétins	82
• S'appropriier son public et la technologie	83
• Les Lapins poursuivent leur route	86



Table des Matières

CHAPITRE 6 88

RAYMAN ORIGINS: LE RETOUR AUX SOURCES

- De la 3D à la 2D 90
- Un moteur pensé pour les artistes 92
- Evoluer dans des peintures 95
- *Rain Man Origins* 97
- *On dirait le Sud* 99
- Succès d'estime ? 105

CHAPITRE 7 106

RAYMAN JUNGLE RUN: L'UBIART FRAMEWORK DANS LE CREUX DE LA MAIN

- Heureuse rencontre 109
- « Même pas cap' ! » 111
- Trouver la bonne formule 112
- *Rayman Origins* sur tablettes 113
- Le code de *Rayman*: « *It's Over 9000!* » 114

CHAPITRE 8..... 116

RAYMAN LEGENDS : LE FESTIVAL ROCK ANCEL CONTINUE

• Affirmer sa différence	119
• Pouvoir tout faire ?	120
• Le retour de la narration ?	121
• Échanger avec les joueurs	123
• Le rôle du producteur	125
• Une musique légendaire	126
• Méli-Mélomanes	128
• L'exclusivité d'un temps	132
• La gestion de la marque	135
• Une apothéose !	137

CHAPITRE 9..... 138

LA RAYMANIA

• 1 - Les compilations et les <i>spin-offs</i>	140
• 2 - <i>Rayman</i> sur consoles portables : des portages avant tout	144
• 3 - Les jeux sur téléphones : quand <i>Rayman</i> devient sportif	147
• 4 - <i>Rayman</i> s'invite dans d'autres jeux vidéo	149
• 5 - <i>Rayman</i> , ambassadeur des enfants	151

CHAPITRE 10..... 156

LE MONDE DE RAYMAN

• La Croisée des Rêves : un monde qui n'existe pas	158
• Rayman	160
• Globox	166
• Les Lums	168
• Les Ptizêtres	170
• Polokus	172
• Clark	173
• Ly	174
• Moskito	175
• Murfy	176
• Barbara	177
• Les lapins Crétins	180
• MR. Dark	182
• Barbe-Tranchante	183
• André	184
• Les Hoodlums	185

CHAPITRE 11..... 186

QUEL AVENIR POUR RAYMAN ?

• Un retour à la 3D ?	188
• La solution des tablettes	189

CONCLUSION..... 190

LES FANS DE RAYMAN

RÉFÉRENCES..... 194





Dépôt légal: août 2014

Imprimé en Union européenne par Meilleures Impressions

